100% INDEPENDENTE PLAYSTATION®

PSM3

Nº 52 • Outubro 2006
Mensal • Revista + DVD
€ 4,99 (Cont.)

PlayStation 3 | PlayStation 2 | PSP

DEF JAM 3 EXCLUSIVO!

As maiores ESTRELAS DO HIP-HOP chegam à PLAYSTATION 3 num BEAT 'EM UP PODEROSO!

PS3 ADIADA!

É OFICIAL PS3 em Portugal só em Março de 2007. Revelamos as razões e reacções.

Esta revista oferece-lhe um DVD-Vídeo que não pode ser vendido separadamente. Peça-o se não estiver na capa.

Bem-vindos à PSM3

PSM3 Garante

Opiniões válidas
Toda a revista é dedicada a proporcionar ao leitor o acesso à informação mais pertinente. Se estivermos preocupados com um certo jogo ou uma característica do mesmo, serão os primeiros a saber.

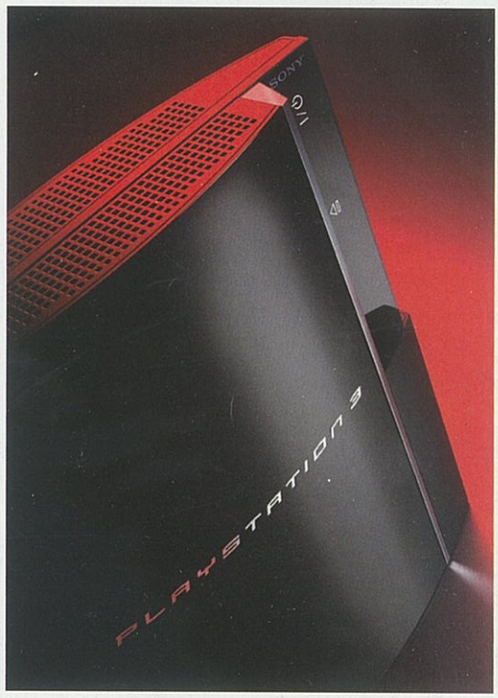
Grandes jogos
Se um jogo entra na PSM3 é porque se apresenta como um produto a realçar. Não encheremos páginas com títulos medianos.

Enorme rigor
Terminamos todos os jogos que analisamos. Os segredos que apresentamos na revista são descobertos pelos nossos redactores. Sabemos o que querem ler, e quando.

Equipa de jornalistas dedicados
A equipa da PSM3 vive e respira PlayStation. Jogamos todos os jogos e não descansamos na nossa busca pelo conhecimento no universo dos videojogos.

O melhor DVD
Juntamente com a revista encontram o melhor DVD do mercado, com os vídeos mais recentes e espectaculares.

"Existem aspecto positivos no adiamento da PS3? Achamos que sim!"



O adiamento da chegada da PlayStation 3 ao nosso país, agendada agora para Março de 2007, não deixa de ser um duro golpe. Já todos esperávamos ansiosamente o dia 17 de Novembro para colocar as mãos naquela que promete ser a consola mais poderosa do planeta. Infelizmente, não vai ser assim. Mas como em tudo, recusamos ceder às adversidades, enquanto assobiamos "Allways Look on The Bright Side..." dos Monty Python.

Existem aspectos positivos neste adiamento? Nós queremos pensar que sim. Nem que seja porque sempre podemos juntar mais dinheiro para comprar a versão de 60 GB. Mas o que interessa realmente são os jogos e esses, em 2007, vão ser fabulosos, garantindo que a PS3 tenha um catálogo invejável. E qualquer problema de stock que seria inevitável em Novembro fica posto de parte (esperemos) em Março de 2007.

Esta diferença de meses é penosa, sabemos, mas podem contar com a PSM3 para vos continuar a "aguçar" o apetite até à chegada da PS3. A começar por esta edição.

Pedro Real Nunes
geral.psm3@goody.pt

Leiam já...

"O famoso beat'em up de hip hop aterra na PS3 e faz estragos"
Descubram tudo sobre **Def Jam 3** num poderoso exclusivo – página 20

"Sony anuncia o adiamento da PS3 para Março de 2007"
As explicações da Sony e reacções ao adiamento – página 08

"Uma das experiências mais divertidas deste ano na PlayStation 2"
Mergulhamos de cabeça em **Just Cause** e trazemos o veredicto – página 58

Start

08 Linha da Frente
As últimas notícias, revelações, escândalos e rumores do mundo da PlayStation.

20 Def Jam 3 TEMA DE CAPA
Ice T e Ludacris abrem as hostilidades no nosso especial deste grande *beat'em up*.

30 Especial Mortal Kombat
Um regresso grandioso de *Mortal Kombat* (e todos os seus lutadores) em *Armageddon*.

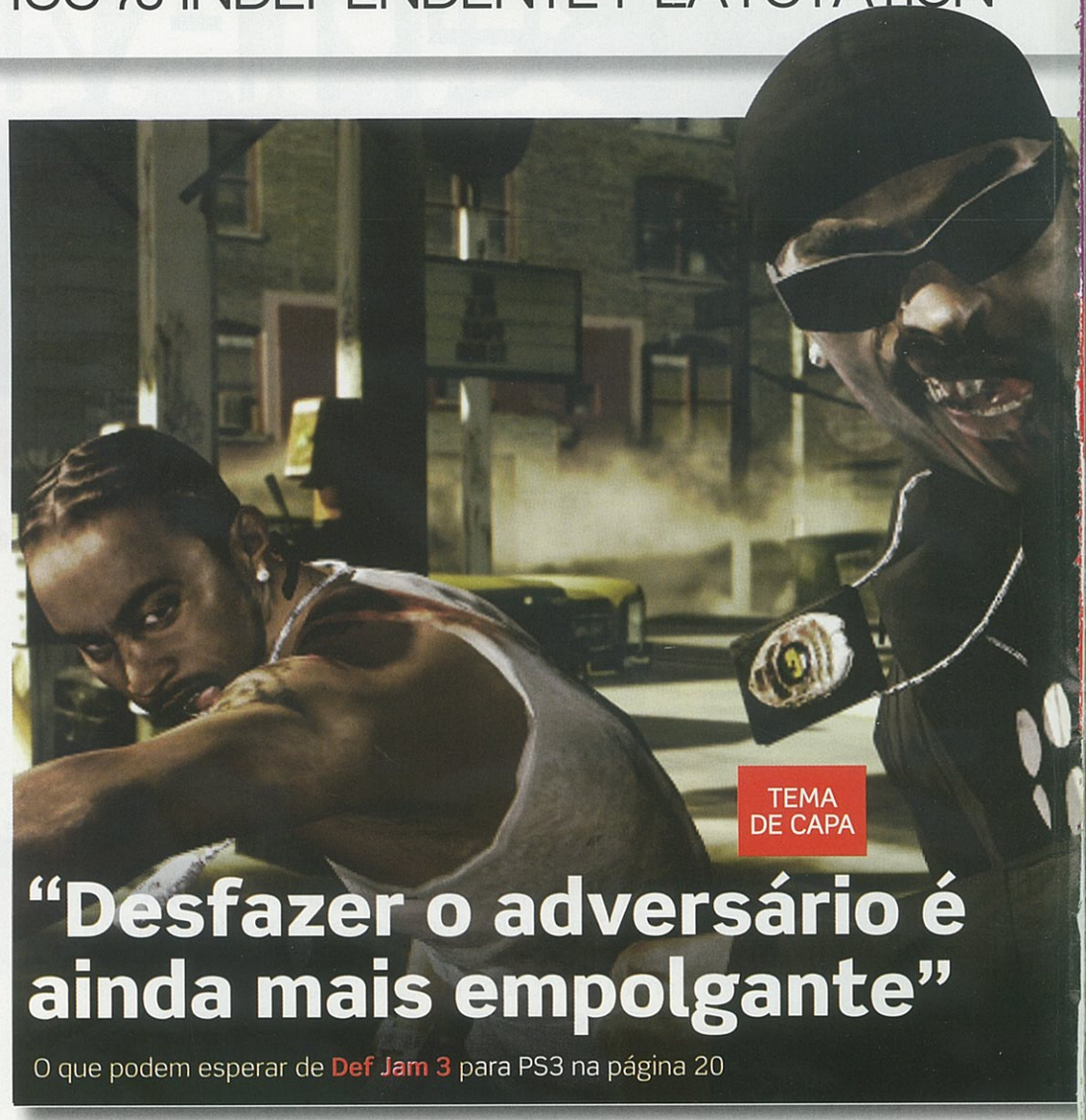
38 Em Produção
Colin McRae Dirt 38 GTA: Vice City Stories 40
Kingdom Hearts II 42 Killzone: Liberation 44

48 Lego Star Wars II
O nosso veredicto a um dos jogos mais hilariantes inspirado no universo *Star Wars*.

58 Just Cause
Não é bem *GTA: San Andreas*, mas tem muito para oferecer.

68 Ultimate Ghosts 'n Goblins
O regresso de um dos maiores clássicos da Capcom, mas estará assim tão bom?

74 Browser
Que títulos deveriam estar a jogar, o lançamento dos que vão querer jogar e toda a verdade sobre a PS3.



TEMA DE CAPA

"Desfazer o adversário é ainda mais empolgante"

O que podem esperar de **Def Jam 3** para PS3 na página 20

48 Análises

Lego Star Wars II	48
FIFA 07	54
Just Cause	58
Ridge Racer 2	62
B-Boy	64
Spy Hunter: Nowhere to Run	66
Ultimate Ghosts 'n Goblins	68
Ape Academy 2	70
LMA Manager 07	72
Reservoir Dogs	72
Pirates of the Caribbean 2	72
Tiger Woods PGA Tour 07	72
NBA Live 07	72
Monster House	73
NHL 07	73
Passaport to London	73
Pro Stroke Golf: PGA Tour 07	73
Singstar Legends	73

78 As Vossas Cartas
As maiores dúvidas respondidas pelos crânios da PSM3... e um amigo.

83 As Vossas Análises
Os videojogos submetidos à prova mais difícil – a opinião dos nossos leitores.

84 O Vosso Desafio
Temos bons prémios para vocês, mas primeiro têm de superar a nossa prova.

86 Evolução PES
Toda o percurso de *Pro Evolution Soccer* na PlayStation 2 revisto pela PSM3.

88 O melhor de Resi 4
Porque gostamos tanto de *Resident Evil 4*.

92 Segredos Dragon Quest
Revelamos os maiores segredos de *Dragon Quest*, incluindo o *boss* final!

94 Conduzir com classe
Descubram quais são os melhores veículos de *GTA: San Andreas*.

96 Universo PlayStation
O que se passa além dos jogos.

Revelação Colin McRae DIRT pág. 38

"O adeus de Mortal Kombat à PS2"

Grande especial sobre o último **Mortal Kombat** na PS2– página 30

No DVD deste mês

Vídeos em destaque Os melhores jogos PlayStation em acção

Entrevista a Hideo Kojima

O génio responsável pela criação de *Metal Gear Solid* revela as suas ideias para o quarto capítulo da saga, confessando que irá responder a todas as perguntas levantadas no segundo episódio. Uma entrevista a não perder!

Making Of especial de Tony Hawk's Project 8

Dois vídeos de *making of* do próximo jogo de Tony Hawk, um que inclui a captura de movimentos de Bob Burnquist e outro com a presença de Steve Williams.

MGS: Portable Ops

Um novo trailer da continuação de *MGS3* e da história de Big Boss, agora na PSP.

Call of Duty 3

Um vídeo brilhante de *Call of Duty 3* que mostra todo o poder visual da PlayStation 3 e a qualidade do jogo.

+ Resistance Fall of Man | **Rayman Raving Rabbids** | Marvel Ultimate Alliance | **Stranglehold** | Half-Life 2 | **Lego Star Wars 2** | NBA 2K7 | **World Tour Soccer 2** |

Essencial PSP Conteúdos para a vossa PlayStation portátil

Vídeos PSP

Os melhores jogos em acção, no formato adequado para desfrutarem no ecrã da PSP.

Saves de jogos

Mais de 35 jogos completos com o *save* pronto a transferir para o vosso Memory Stick.

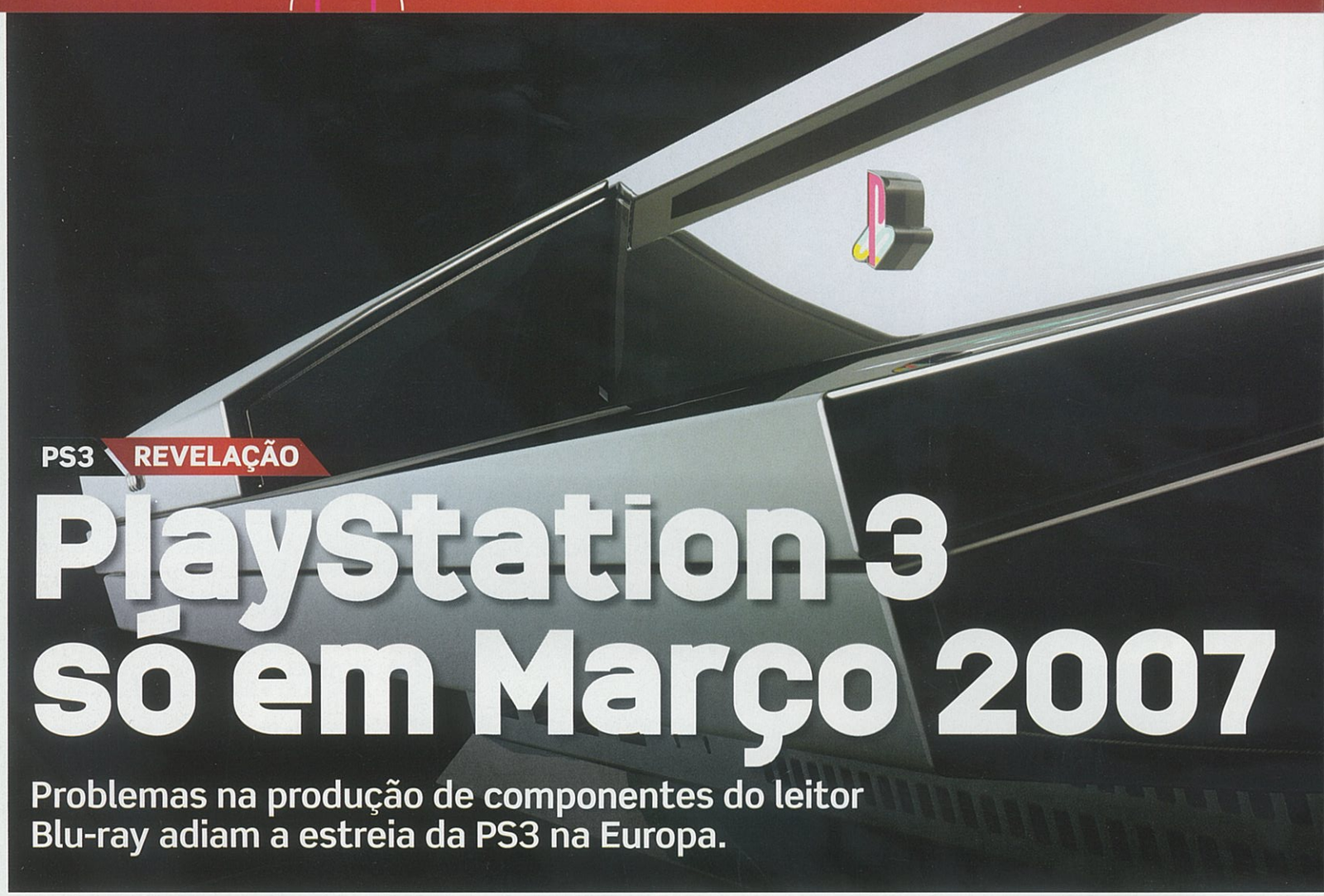
Wallpapers

50 imagens dos jogos mais famosos para ajudar a personalizar o fundo da vossa portátil.

Software de vídeo

Convertam os vossos vídeos para o formato da PSP com a ajuda destes programas.

Na próxima edição não percam o nosso DVD com novos vídeos e ainda mais conteúdos. Totalmente em português!



PS3 REVELAÇÃO

PlayStation 3 só em Março 2007

Problemas na produção de componentes do leitor Blu-ray adiam a estreia da PS3 na Europa.

As notícias não podiam ser piores. Após alguns rumores que davam conta das dificuldades na produção de alguns componentes da PS3, a Sony anunciou que o lançamento europeu da sua consola de nova geração foi adiado para Março de 2007. Isto apesar de as datas para o Japão e Estados Unidos permanecerem inalteradas. Um duro golpe, com certeza, tanto para os jogadores como para a própria Sony. Contactado pela PSM3, Pedro Almeida, Country Manager da Sony em Portugal, confirma que "ficámos, obviamente, desiludidos com a notícia. Pedimos sinceramente desculpa aos consumidores e parceiros de negócio que, tal como nós, esperavam ter nas mãos a PS3 até ao final do ano. No entanto, vamos aproveitar este contratempo para lançar 'em grande' a PS3 na Europa em Março".

A questão do adiamento prende-se com os "atrasos no processo de produção em massa do díodo Blue Laser, um dos componentes que permite ler dados na drive Blue-ray", justifica Pedro Almeida, acrescentando que como "a drive BD é um dos componentes fundamentais da PS3 e não pode ser substituída por nenhuma outra, fomos obrigados a rever os planos de produção e lançamento da PS3".

Disponibilidade limitada

Apesar de a Sony manter o objectivo de seis milhões de consolas produzidas até Março de 2007, o próprio Ken Kutaragi confirmou, pouco depois da notícia do adiamento na Europa, que em Novembro, apenas serão disponibilizadas 400 mil máquinas nos EUA e cem mil no Japão, reduzindo também o alvo de quatro milhões de PS3 no final do ano para apenas metade. Tais números levam também a questionar a disponibilidade da consola nas lojas portuguesas. Receios que Pedro Almeida faz questão de dissipar. "Na Europa", adianta, "estamos a apontar para um milhão de unidades para o primeiro dia e cerca de 1.5 milhões de unidades até ao final desse mês".

Apesar de tudo, é inegável que os jogadores dispostos a pagar € 599 neste Natal por uma PS3 ficaram desiludidos. No entanto, algo de positivo pode resultar desta decisão. "Além de retirarmos os benefícios da experiência de lançamento da PS3 no Japão e EUA, em Março o lançamento será acompanhado por um catálogo de títulos fantástico, maior e melhor do que aconteceria com o lançamento em Novembro", explica Pedro Almeida. Confessamos que com a quantidade e qualidade de títulos agendados para o início de 2007, existem

Cabo HDMI não incluido

Poucos dias antes da decisão do adiamento da PS3 na Europa, a Sony revelou que a consola não traz um cabo HDMI (a tal ligação necessária para os 1080p de resolução) incluido no pacote, pelo menos nos EUA. Não será de estranhar que o mesmo aconteça na Europa. A título de curiosidade, já podem visitar o renovado site europeu da PS3 em http://eu.playstation.com/ps3/

mais razões para os hesitantes que ainda não se tinham convencido a desenbolsar o valor alto do pacote de 60 GB, por exemplo, o que pode jogar a favor da Sony.

Seja como for, é mais uma época natalícia em que a PS3 deixa a concorrência sozinha. O responsável da Sony em Portugal não parece ter receio, afirmando que "a Sony é líder de mercado de forma destacada, com mais de 90% de quota de mercado em consolas fixas e mais de 60% nas consolas móveis. Acreditamos que tanto a PS2 como a PSP serão as consolas de maior sucesso neste Natal. Temos um catálogo de títulos muito prometedor para as duas plataformas e algumas novidades, como a Pink PS2 e a Pink PSP (N.R. ver caixa ao lado)". Nós cá estamos para dar conta dessas novidades e acompanhar o lançamento japonês e americano, onde esperamos ter em primeira mão os testes aos jogos de estreia da PS3.

PS2 e PSP — Novas cores e preço

O rosa é a cor da moda

Apesar do adiamento da PS3, a nossa adorada PlayStation 2 prepara-se para tomar o Natal de assalto. A 128 bits baixou o preço para € 129,99, com os cartões de memória oficiais de 8 MB a custarem agora € 19,99. E para 8 de Novembro está agendada outra novidade que deve agradar sobretudo às senhoras. A PlayStation 2 vai estar disponível em cor-de-rosa a partir da referida data, com um PVP estimado de € 159,99 e inclui dois comandos e um cartão de memória de 8 MB, também eles cor-de rosa.

A estratégia de atrair um público feminino passa também pela PSP. No dia 27 de Outubro, a portátil deve estar disponível igualmente em cor-de-rosa, no formato Value Pack, em colaboração com a famosa cantora pop Pink.

Sob Mira

As últimas sobre os grandes jogos da PlayStation, todos os meses

1 Virtua Fighter 5

Novas caras no mais recente *VF*

Além de apresentar o elenco de lutadores mais ilustre da história dos *beat 'em ups*, *Virtua Fighter 5* trará ainda um novo conjunto de movimentos altamente ofensivos. São 17 lutadores – incluindo novatos como El Blaze (um campeão mexicano) e Eileen, uma menina chinesa que aprendeu kung-fu com o seu avô perito em artes marciais – e agora poderão executar um movimento ofensivo estratégico que vos permite atacar um adversário de lado. Isto significa que terão de redefinir a vossa tácita de luta que foram aperfeiçoando ao longo dos anos.

Edit Sega | **Prod** Sega | **Lançamento** Maio 2007

Beleza para os olhos *Virtua Fighter 5* está espantoso visualmente. E é um exclusivo da PS3.

2 Need For Speed: Carbon

Novos detalhes sobre as 'batalhas de *bosses*'

Depois das ruas da cidade, *Carbon* leva-vos agora para as estradas sinuosas da montanha. Depois de deixarem para trás a Crew do adversário, façam corridas de *drift* na montanha, as Canyon Races, mas com uma diferença. Ao invés de acelerarem lado a lado, têm de seguir o rasto dos vossos rivais pelas estradas escorregadias e tentar manter a distância visual. Se os conseguirem ultrapassar, tanto melhor, mas as estradas são muito estreitas e basta um erro para saírem a voar, qual ET na sua bicicleta. Não os percam de vista e eles também vos acompanharão. O melhor tempo cumulativo entre os dois determina quem ganha a zona da cidade que está em jogo.

Edit EA | **Prod** EA | **Lançamento** 2007

3 Lord Of The Rings: The White Council

Os anéis chegam à PS3

"São imagens do jogo!" exclamou o produtor Steve Gray, sobre o superfluido trailer em alta definição. Se assim é, este jogo de *O Senhor dos Anéis* poderá ser a coisa mais incrível que veremos na PlayStation 3. *The White Council* decorre 80 anos antes da trilogia original e permite-vos cirar a vossa personagem num enorme mundo online cheio de gigantes e ogres. Para ficar ainda melhor, temos Sir Ian McKellen a dar a voz de Gandalf.

Edit EA | **Prod** EA | **Lanç** 2007

4 Metal Gear Solid 4

Sequela épica que enche um disco Blu-ray

A eterna demanda da Sony para fazer a PS3 compatível com a resolução de 1080p continua com *Metal Gear 4*, já confirmado como jogo de 1080p. Kojima também revelou que o jogo nunca caberia num DVD normal, logo o Blu-ray é uma necessidade.

Edit Konami | **Prod** Kojima Studios | **Lançamento** 2007

"Depois de ver uma nova demo estamos a ficar empolgados"
Motorstorm página 12

Da esquerda para a direita Todos os vossos lutadores preferidos de *Virtua Fighter* e algumas caras novas: dêem as boas-vindas a El Blaze, Eileen, Kage, Pai e Akira.

Comprem *Half-Life 2: Episode 2* e *Metal Gear Solid 4* serão títulos obrigatórios na PS3.

5 Half-Life 2
Novos detalhes do aguardado *Episode Two*

O *Half-Life 2* original decorria quase todo num ambiente urbano, mas isso vai mudar em *Episode Two*, que virá incluído na versão PS3 do jogo. Este decorre num bosque, onde "caçadores" robóticos perseguem os rebeldes que lá se escondem. Gordon junta-se à resistência e tenta afastar-se o mais possível de City 17. A Valve garante que o motor Source mostrará gráficos muito superiores aos do original, agora que sabem do que é capaz.

Edit EA | **Prod** Valve | **Lançamento** Início 2007

www.mega-mania.com

COMPRA E VENDA
NOVOS E USADOS

Dispomos de Jogos desde
7,49 €

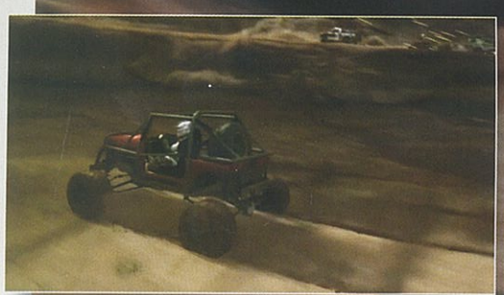
Enviamos à cobrança para todo o País
Encomendas pela internet ou através do telefone:
262 750 910
Catálogo Grátis

PS3 UPDATE

MotorStorm acelera de novo para o pódio

Depois de nos entusiasmar e de desiludir, será desta que MotorStorm cumpre o que promete?

Quando vimos o primeiro trailer de *MotorStorm* na E3 2005 parecia a melhor coisa que alguma vez tínhamos visto. Depois voltámos a vê-lo na E3 2006 e, surpresa, não tinha nada a ver, mas mesmo assim continuámos optimistas. Agora que já vimos uma demo nova, estamos empolgados. Sobretudo com os gráficos. Sente-se o estremecer do impacto e a forma como os veículos dobram quando batem uns nos noutros é impressionante. Os próprios carros mostram um nível de detalhe incrível; mudam de posição de forma realista quando ressaltam nas dunas e nós até vimos um piloto a insultar outro durante a corrida. O único problema de *MotorStorm* é que terá maior concorrência quando sair. Possivelmente em Março.



Lama e pó

A produtora Evolution fez todos os jogos da série *WRC*, por isso sabe o que são as pistas de terra. E em *MotorStorm* as secções fora de estrada estão fantásticas. Os carros aceleram na lama, o pó cobre os capacetes dos pilotos e a lama salpica o ecrã. É ver para crer.

Choque em cadeia

A versão mais recente de *MotorStorm* que vimos mostrava um choque em cadeia com vários carros em câmara lenta. A câmara rodava ao estilo de *Matrix* e via-se pilotos a voar pelos pára-brisas, vidros a estilhaçarem-se e pára-choques amolgados. Será esta uma característica do jogo ou apenas demonstração?

Guerras de carros

Da lista de veículos vão poder escolher entre motas, camiões de 18 rodas, carros de rali e buggies. Cada um tem vantagens e desvantagens que darão às corridas uma vertente táctica. E podem sempre comprar mais carros online.

Dá-me dez flexões! O clássico professor de ginástica brutamontes. Quem não teve um?

PS3 NOVIDADE

Bully tem novo nome... em latim

Canis Canem Edit é o novo nome do próximo jogo da Rockstar

Bully escandalizou pais, jornais conservadores e pôs advogados americanos loucos a pedir o sangue da Rockstar. Chegámos a temer que a Rockstar se deixasse intimidar e cancelasse o jogo. Mas a única coisa que fez foi mudar o nome para *Canis Canem Edit*, o lema da Bullworth Academy, onde o jogo tem lugar, e que significa Cão Come Cão.

A vossa personagem é Jimmy Hopkins, um estudante de 15 anos que tenta sobreviver um ano na Bullworth Academy, o colégio interno mais corrupto e perigoso dos Estados Unidos. Embora Jimmy esteja longe de ser um aluno modelo, não é o mau tipo que os queixinhas pensam. A sua história envolve ser mais esperto que os professores sádicos e os desportistas musculados, e não distribuir pancada.

Mas não pensem que se trata de algo reavivado por uma memória reprimida do inferno da adolescência – é, sim, a versão em jogo de filmes como *Porky's*. O humor está em primeiro plano, e Bullworth está cheio de personagens cómicas, como uma rainha manipuladora, uma senhora grotesca e o capitão da equipa de futebol.

Coisas para fazer não faltam. Podem massacrar pessoas com a vossa fisga ou o skate, andar de BMX e, claro, engatar miúdas. Estas convém que estejam do vosso lado se quiserem ser o aluno mais respeitado do campus. A estrutura das missões baseia-se em "ajudar" pessoas espalhadas pela escola, que vos atribuem tarefas. No entanto, veremos quão livre será a exploração – afinal, o terreno de jogo não vai além da escola – mas a Rockstar não tem por hábito fazer jogos curtos.

Temos bastantes expectativas para *Bully*...ups...*Canis Canem Edit*. A premissa diferente, o design colorido e a jogabilidade auguram tudo de bom, e o seu sentido de humor deverá afastar qualquer suspeita de ser algo sombrio e condenável. As pessoas vão levantar objecções, os jornais vão desencá-lo e poderá até não ser lançado em Moçambique, mas – controvérsia à parte – poderá ser um dos jogos de acção mais interessantes da PS2 e, com *God Of War 2* e *Just Cause*, dar um canto do cisne digno à PlayStation 2.

Edit Rockstar | **Prod** Rockstar | **Lançamento** Outubro

Detalhes — Os melhores dias da vida?

Humilhação

Cuecas de fora

A antiga arte de puxar as cuecas de alguém tão para cima que os faz gemer de dor tem sido a mais emblemática das partidas de escola desde os primórdidos da humanidade e, sim, vão poder fazê-lo neste jogo. Bom, ainda não foi confirmado, mas a demo da Rockstar mostra os rufias da escola a fazê-lo. Mas olhem bem para Jimmy – ele tem ar de marrão choninha, não acham?

Ser excluído

Gangs

Tal como em muitas escolas reais, alguns alunos formam gangs e depois lutam uns contra os outros no recreio. Sendo esta uma escola americana, há um gang com estilo dos anos 50, um trio de betos presunçosos e, como não podia deixar de ser, os brutamontes do desporto. Haverá um sistema de confiança e respeito como em *Mercenaries*? Faz sentido. Esperamos para ver.

Skates

Deslocações

A Bullworth Academy é grande, por isso Jimmy usa a sua BMX para andar de um lado para o outro. Esperemos ver um sistema de acrobacias, mas também nos contentamos com simples cavalinhos, como em *Grand Theft Auto*. Não só esperamos perseguições ao estilo de Marty McFly (de *Regresso ao Futuro*) pelo campus, mas também queremos deslizar pelos corrimões da escola.

Porrada

Mais esperto que os rufias

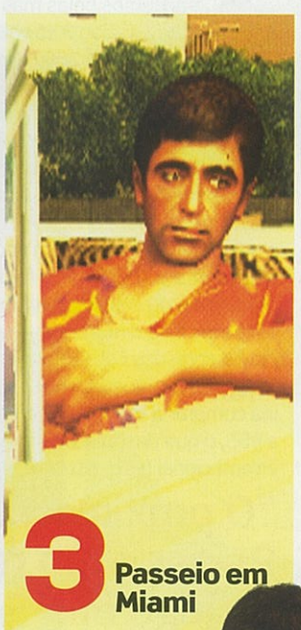
Se os rufias desconfiam que vocês estão a tentar ser rei da escola, perseguem-vos, enfiam-vos a cabeça na sanita e submetem-vos à tortura das cuecas de que já falámos. Bem, na verdade, eles fazem isto só pelo gozo. É algo que está no genes destes tipos. Por isso têm de usar a vossa iniciativa para escaparem, que é como quem diz, fugir a sete pés para não serem apanhados.

"Nero Angelo rouba o lugar a Dante como protagonista"
Devil May Cry 4 página 16

PS2 JOGADO

Mudem o destino de Tony Montana em Scarface

E se ele tivesse sobrevivido no fim do filme?



Se viram o filme sabem que no fim – depois da cena da **última pose** (1) – Tony Montana é baleado nas costas, cai da varanda e morre. Mas no primeiro nível do jogo podem mudar o desfecho do filme e encher o vosso **suposto assassino** (2) com chumbo. Podem achar uma blasfémia, mas a verdade é que resulta. Mas as coisas vão de mal a pior quando Tony foge da sua mansão infestada de gangsters. A polícia toma conta da situação e ele perde o seu império do crime e tudo o que ele tinha, ficando reduzido ao estatuto de rufia. Três anos mais tarde, Montana volta e dá um **passeio em Miami** (3) num discreto (ou não) descapotável com bancos pele de leopardo. Ele quer a sua cidade de volta. As **ruas solarengas** (4) são lindíssimas e podem andar de um lado para o outro à vontade, falar com quem passa, elogiar os corpos das meninas e insultar as pessoas. E assim começa a segunda ascensão ao poder de Montana, com um encontro no **clube Babylon** (5) que os fãs se lembrarão de ver no filme. O jogo até tem a mesma banda sonora, já para não falar da mão-cheia de estações de rádio licenciadas e uma voz superparecida com a de Al Pacino. Se estavam algo cépticos, podem ficar descansados – este jogo vai ser de arromba. Análise na próxima edição.

Tony Montana
Salvem-no da morte.

Edit Vivendi | **Prod** Radical | **Lanç** Setembro

PES Campeão nacional

Portugal já tem representante para torneio em Dublin.

Como foi divulgado pela PSM3 em edições anteriores, realizou-se no dia 8 de Setembro a final do campeonato nacional de *Pro Evolution Soccer 5*. Depois de vários confrontos regionais, os 16 melhores do país encontraram-se na Worten do Centro Comercial Colombo, em Lisboa. No confronto final, o campeão João Sousa (centro da segunda imagem) foi obrigado a puxar das suas melhores jogadas para levar de vencida José Pita, com um equilibrado 2-1. João Sousa é assim o representante português no torneio europeu de *PES 6*, a realizar em Dublin, na Irlanda. Depois da vitória no campeonato mundial de *FIFA*, Portugal pode conquistar mais um torneio virtual de futebol. Agora vai-te a eles, João!

PS3 UPDATE

Dante perde o estrelato

Nero Angelo será a grande estrela de *Devil May Cry 4*.

Dante não será a personagem principal de *Devil May Cry 4*. Em vésperas de mostrar ao mundo uma versão jogável de *DMC4* no Tokyo Game Show, a Capcom revelou um novo herói para a série, Nero Angelo, um dos vilões que surgiram no original.

Esta nova personagem central terá muitas semelhanças com Dante, tanto visualmente, como no rol de movimentos. Contudo, Nero terá um superataque chamado Devil Arm que, segundo a Capcom, só é possível executar com o poder da PlayStation 3.

Na edição especial de *DMC 3* podem já testar o novo herói da série, pois ele é uma das personagens desbloqueáveis com Vergil.

Quanto à história, consta que Nero Angelo se encontra numa cidade que alberga um culto dedicado a Sparda, grupo esse chacinado por Dante.

As intenções do caçador de demónios são ainda uma incógnita, mas não cremos que se tenha tornado um vilão, até porque os eventos deste jogo são posteriores aos de *DMC 2*, onde Dante foi a personagem central.

Devil May Cry 4 tem data de lançamento apontada para o início de 2007, por isso esperem mais detalhes e imagens na próxima edição, sobre um dos possíveis títulos de lançamento da PS3.

Edit Capcom | **Prod** Capcom | **Lançamento** 2007

Agente Secreto

O homem que sabe demais...

Comecemos pelas más notícias. A PlayStation 3 só vai surgir na Europa em Março de 2007. Não só isso, como só verá um **WWE Smackdown** lá para o final desse ano. Apesar de confirmado para a Xbox 360 (já o vimos e tem excelente aspecto), a THQ não lançará a versão ainda em desenvolvimento (e muito real) para a PlayStation 3 este ano. Pelo que sei, o adiamento deve-se a um acordo entre a Microsoft e a THQ e não a falhas por parte dos produtores ou da PS3. Também desapontante este mês foi a directora da Revista Oficial PlayStation dos Estados Unidos, **Dana Jongewaard**, que escreveu no seu blog que iria comprar a Xbox 360 e a Wii no Natal e não a PS3, o que despoletou um tumulto internacional (esta situação ocorreu antes do adiamento da consola na Europa). E as más vibrações continuaram com as declarações de **David Garner**, Vice-Presidente Executivo da EA e responsável pelos estúdios em todo o mundo. Garner criticou a Sony relativamente ao preço e à promoção da **PSP**, que foi ultrapassada em volume de unidades vendidas pela Nintendo DS. "Não há dúvida que a EA apostou mais na PSP. Penso que estávamos empolgados com a tecnologia, mas os consumidores provaram que o que na verdade queriam era divertir-se," afirmou, para depois garantir que a EA irá "dedicar mais esforços aos jogos da DS."

> "O próximo Tomb Raider é um remake do jogo da PS One"

Mas nem tudo é mau. Consta que a Sony terá 27 jogos de PS3 disponíveis para os jornalistas experimentarem na TGS, o que indica que finalmente vamos jogar um título de PS3 numa PS3. Assim já podemos ter uma ideia do que os japoneses e americanos vão jogar no Natal...

A nível financeiro, o lento declínio da **Atari** continua com a venda da série **Driver**, da tecnologia por detrás do jogo e da produtora Reflections à **Ubisoft**. Curiosamente, também vimos o seu FPS **Timeshift** numa recente apresentação da **Vivendi**. Por falar em Atari, **Dave Perry**, responsável da Shiny e da série **The Matrix** (entre outras) abandonou a companhia que ele próprio havia fundado e está a trabalhar num jogo online coreano para a **Acclaim**, produtora que o tornou famoso com **Earthworm Jim**. Entretanto a **Lucasarts** deixou escapar que o seu primeiro jogo para a PS3 será obra dos produtores de **Mech Assault** e que o seu jogo **Star Wars** na PS3 NÃO terá Darth Vader no elenco e não estará nas lojas até 2008.

Do outro lado do mundo chega-me a notícia de que a **Square Enix** tem planos para entrar no mercado do hardware. Numa colaboração com a **Taito**, Yoichi Wada afirmou que "surgiram ideias para um produto. Seja como for, vamos lançar qualquer "coisa". É interessante no sentido em que não é o tipo de decisão que as pessoas estejam à espera da Square Enix." Nada sobre **Final Fantasy**? Também me chegaram rumores de que o tão falado próximo **Tomb Raider** será na verdade um *remake* para PlayStation 2 e PSP do primeiro jogo da PS One, e que usará o motor gráfico de *Legend*. Mais novidades no próximo mês. Até lá...

PS One revisitada? Pode ser uma reutilização de elementos, mas estamos ansiosos por ver o *Raider* original na PS2.

Última hora!

Burnout 5

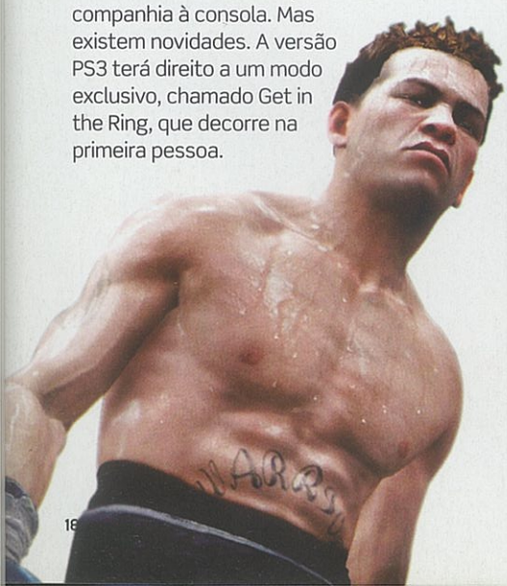
O grande jogo da Criterion acelera a fundo para a nova geração, com algumas características inéditas. O jogo decorre em Paradise City, cidade desenhada para ser percorrida em velocidade, embora tenha vários cruzamentos perigosos e rectas recheadas de trânsito. Um novo sistema irá ainda gravar os dados do jogador, como a sua agressividade e perícia na condução. *Burnout 5* poderá ser um dos títulos de lançamento da PS3 na Europa e será um exclusivo da nova geração.

BiA: D-Day

Depois de nos andar a seduzir com imagens da estrondosa versão de PlayStation 3, a série *Brothers in Arms* está também a caminho da PSP em *BiA: D-Day*. Os protagonistas dos títulos anteriores, Matt Baker e Red Hartsock, vão marcar presença na portátil, que conta também com uma narrativa criada de raiz. Aliás, toda a jogabilidade e objectivos foram pensados para a PSP. *Brothers in Arms: D-Day* está agendado ainda para este ano, por isso vamos ter mais notícias em breve.

Fight Night Round 3

Depois de ter sido lançado na PS2, *FNR 3* foi finalmente confirmado pela EA como um dos jogos de lançamento da PlayStation 3, tanto no Japão como nos EUA. Com o lançamento europeu adiado para Março de 2007, *FNR 3* é quase de certeza um dos títulos que farão companhia à consola. Mas existem novidades. A versão PS3 terá direito a um modo exclusivo, chamado Get in the Ring, que decorre na primeira pessoa.



As imagens mais recentes dos jogos em desenvolvimento

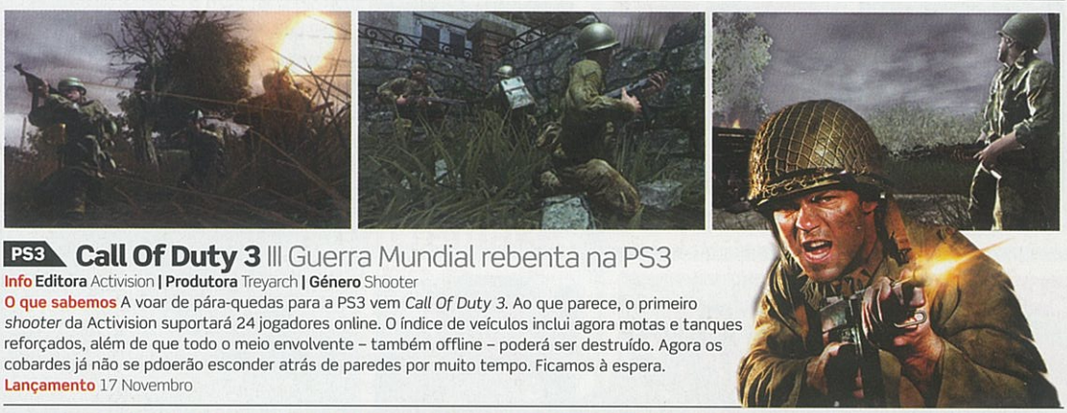
Novos screens para ajudar à espera...

PS3 Metal Gear Solid 4 Novo trailer revelado no Leipzig Games Convention

Info Editora Konami | **Produtora** Kojima Productions | **Género** Acção

O que sabemos Pouco mais do que já se sabia. O novo trailer mostrado na feira alemã, que decorreu no passado mês de Agosto, era uma versão mais extensa do primeiro trailer do jogo. No entanto, ficam algumas imagens novas, não esquecendo que o Tokyo Game Show está mesmo aí e com toda a certeza que o jogo mais esperado para a PlayStation 3 vai marcar presença. Na próxima edição contamos ter todas as informações e imagens novas da próxima obra de Hideo Kojima.

Lançamento 2007

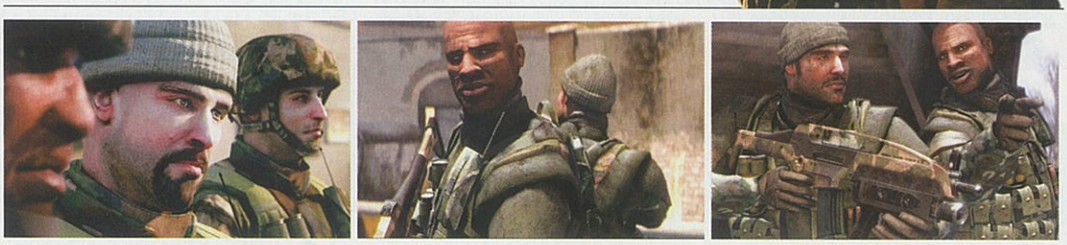


PS3 Call Of Duty 3 III Guerra Mundial rebenta na PS3

Info Editora Activision | **Produtora** Treyarch | **Género** Shooter

O que sabemos A voar de pára-quedas para a PS3 vem *Call Of Duty 3*. Ao que parece, o primeiro *shooter* da Activision suportará 24 jogadores online. O índice de veículos inclui agora motas e tanques reforçados, além de que todo o meio envolvente – também offline – poderá ser destruído. Agora os cobardes já não se pdoerão esconder atrás de paredes por muito tempo. Ficamos à espera.

Lançamento 17 Novembro



PS3 Battlefield: Bad Company Finalmente com modo a solo

Info Editora EA | **Produtora** DICE | **Género** Acção

O que sabemos Um verdadeiro sucesso online, o popular jogo da DICE está a caminho da PS3 e parece trazer um modo a solo construído de raiz (o de *Modern Combat* era apenas uma adaptação de mecânica do *multiplayer*). Desta vez podemos esperar um narrativa com contornos cinemáticos. Mas o mais interessante é que cerca de 90 por cento do cenário será destrutível, tornando a acção imprevisível. A produtora também faz questão de dizer que o modo *multiplayer* típico da série também vai marcar presença.

Lançamento 2007

PS3 Genji: Days of the Blade Caranguejos gigantes incluídos

Info Editora Sony | **Produtora** Game Republic | **Género** Acção

O que sabemos Recentemente mudou para o nome definitivo que podem ler em cima. Mas até agora é apenas lembrado com o jogo com caranguejos gigantes e a demo que correu pior na conferência da Sony. Felizmente, está a tornar-se um jogo interessante, onde vamos percorrer o Japão em batalhas históricas da cultura nipónica e experimentar vários estilos de combate das personagens.

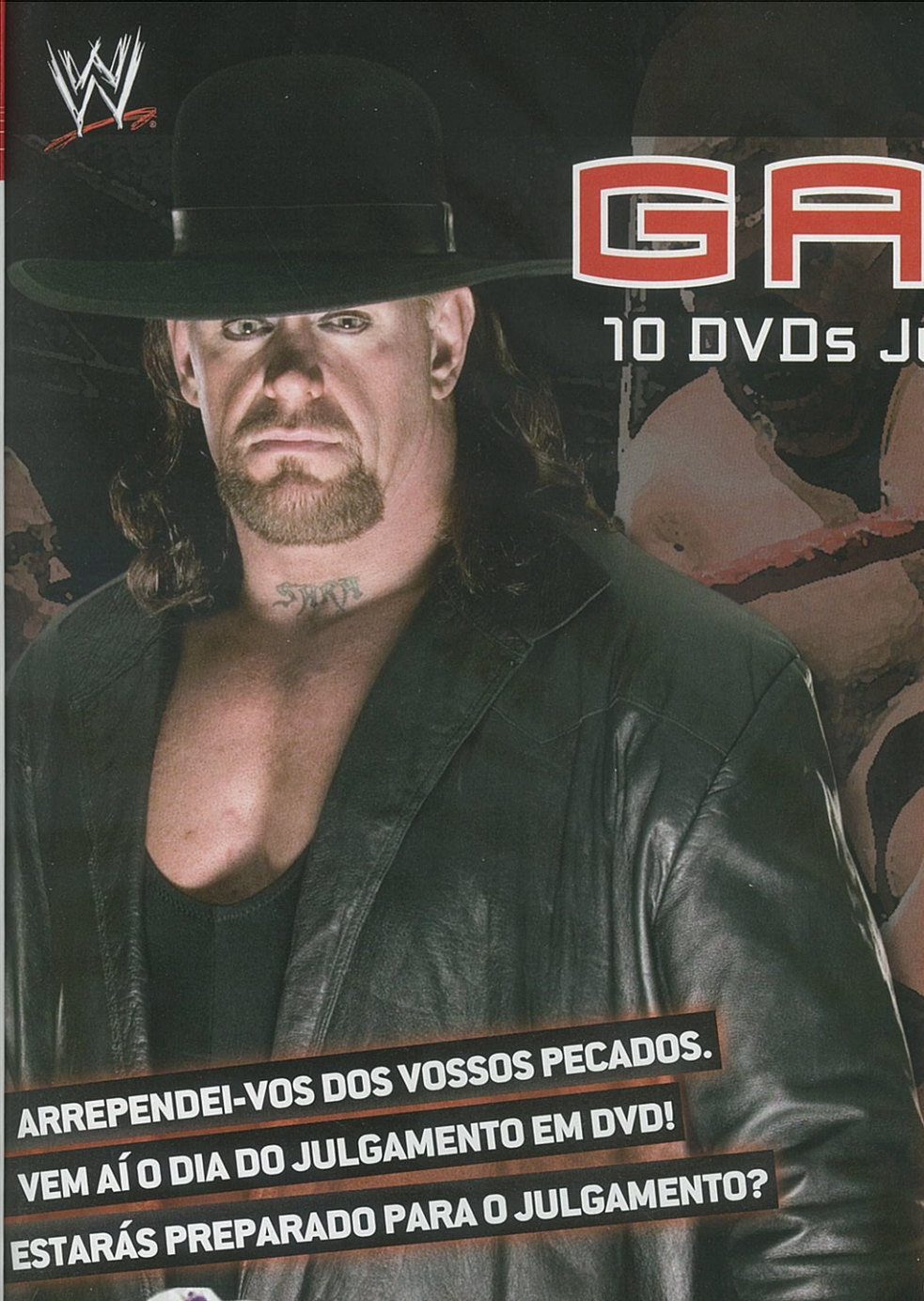
Lançamento 2007

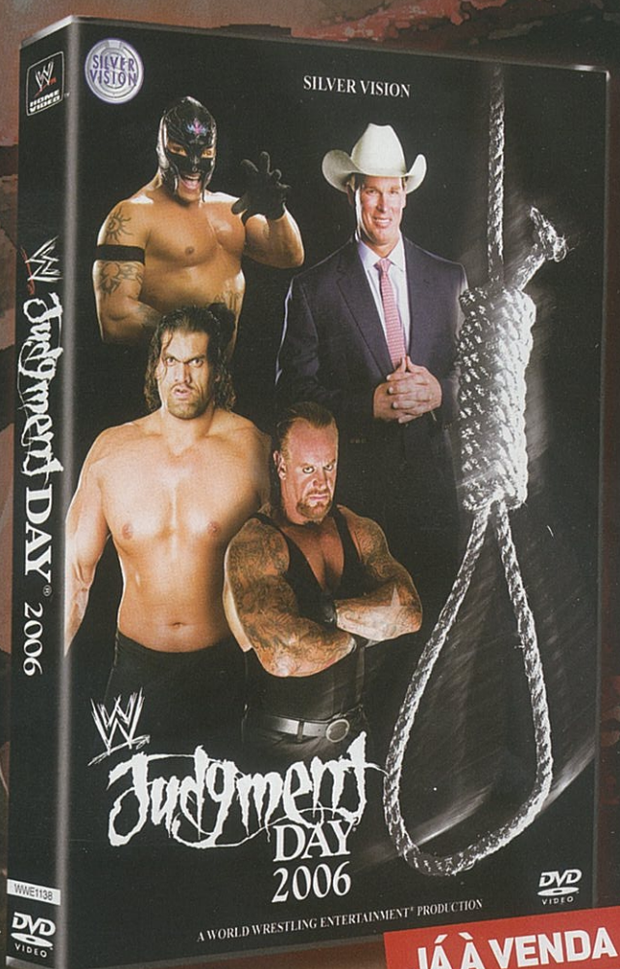
PASSATEMPO

- Prémio: 10 DVDs
- Data limite: 10 de Outubro

GANHE

10 DVDs Judgment Day 2006





ARREPENDEI-VOS DOS VOSSOS PECADOS.

VEM AÍ O DIA DO JULGAMENTO EM DVD!

ESTARÁS PREPARADO PARA O JULGAMENTO?

JÁ À VENDA

É FÁCIL PARTICIPAR!

Envie um SMS com 20534 para o número 4111.

Custo de cada SMS: 1 Euro (IVA Incluído)

silvervision.co.uk

Os nomes de toda a programação da WWE, Superstars, imagens, parecenças e logótipos são propriedade exclusiva da WWE. Todas as outras marcas registadas, nomes de produtos, nomes de empresa e logótipos são propriedade dos respectivos donos. ©2006 World Wrestling Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados.

O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) prémio(s) será enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo sem custos para o(s) vencedor(es). O passatempo pode terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já terem sido atribuídos. Para suporte técnico telefone para 213 140 983 ou envie e-mail para smartcodes@tziranda.com. O(s) vencedor(es) terá de enviar o seu nome, morada e código postal completos para o email: psm@smartcodes.pt, com o assunto: Passatempo "código" (o número que enviou) "no de telemóvel com que participou" sob pena de não receber(em) o(s) prémio(s). No caso de o nome, morada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não for levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao(s) prémio(s) 60 dias após o final do passatempo. Os dados enviados destinam-se a ser processados automaticamente com o fim de a Goody poder informá-lo sobre os seus produtos. Caso não pretenda que os seus dados sejam utilizados para futuros contactos, acrescente um espaço e um "X" no final da sua mensagem.

O passatempo decorre até 10 de Outubro de 2006

PS3

Editora EA | **Produtora** EA
Jogadores 1-4 | **Género** Beat 'em up
Conceito Estrelas do hip-hop à pancada

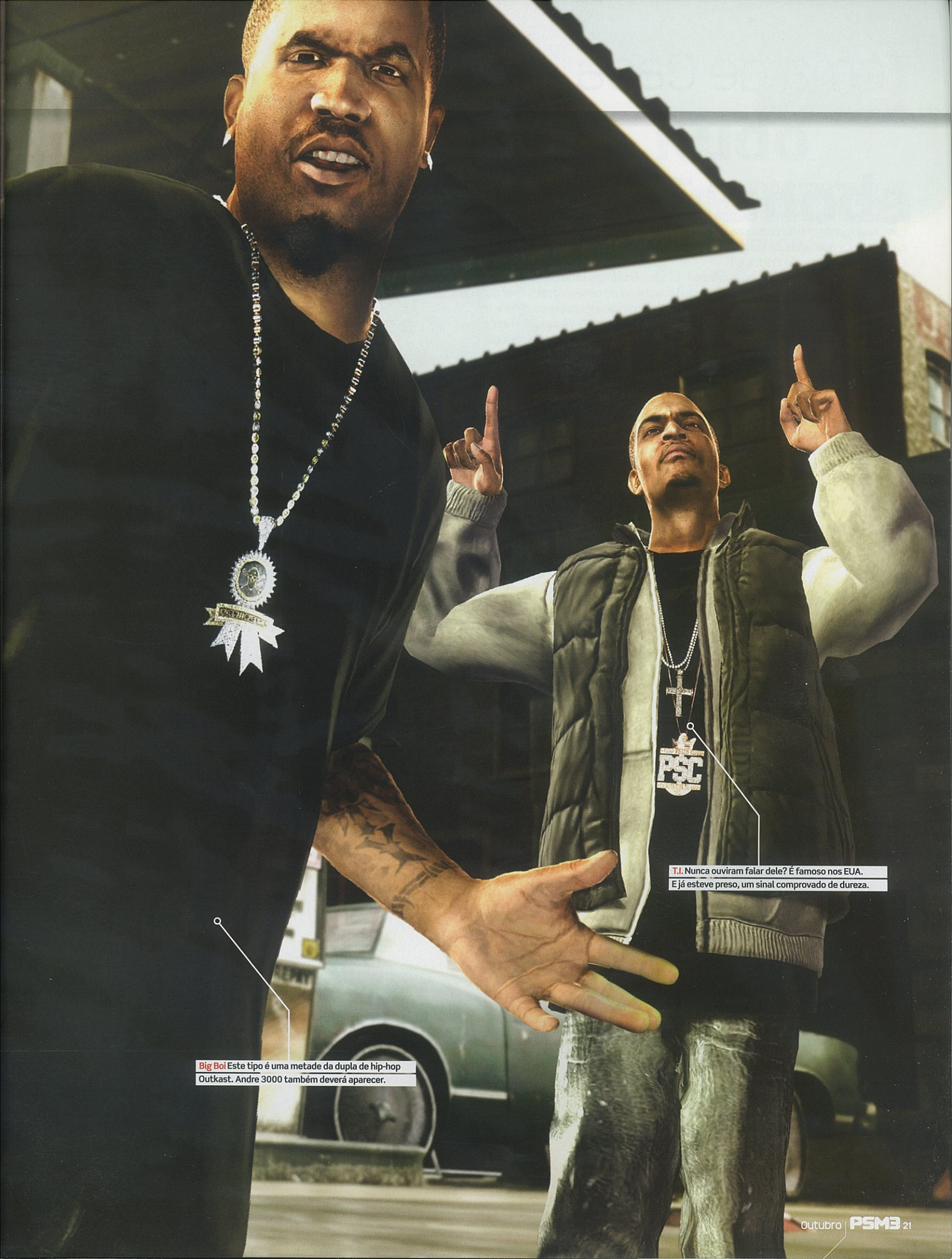
DEF JAM 3 NA PS3

O famoso beat 'em up de hip-hop aterra na PS3 e causa mais estragos que nunca

BOSH! Este é o som de um buraco com a forma de Ludacris a ser feito na janela de uma bomba de gasolina. O *rapper* do cabelo às trancinhas acaba de ser arremessado pelo vidro por uma figura sombria e está agora a levantar-se, ainda tonto. A entrar neste que outrora foi um ponto de paragem pacífico à beira da estrada está uma cara familiar. É Ice T e, se os nossos olhos não nos enganam, tem um crachá de polícia ao pescoço. Ice T? Polícia? Afinal, o que se passa? E esta é só a primeira das surpresas...

Estamos a olhar para *Def Jam 3* na PS3 e é fenomenal. A obra da EA Chicago é um parente muito chegado do espantoso *Fight Night* da nova geração (já confirmado para o lançamento da PS3) – ambos provêm da mente do carismático produtor da EA Kudo Tsunoda – mas *DJ 3* está a elevar a fasquia. Há momentos em que quase não acreditamos no que vemos.

Ice T mostra um ar ameaçador quando se aproxima de um furioso Ludacris. A música irrompe – *99 Problems*, de Jay-Z – e o quarteirão começa literalmente a estremecer ao ritmo do baixo, como se toda a cidade fosse disparar do ecrã. Está na hora de lutar. Ice T abre as hostilidades com uma violenta combo. A acção é assustadoramente realista – Ludacris tropeça para trás, de queixo deformado, como se tivesse sido atingido por um martelo. As suas expressões faciais denotam desconforto, por contraste com a agressão e os dentes cerrados da cara determinada de Ice T. Cada murro cai perfeitamente a tempo com música, e o edifício abana ainda mais com a batida e o impacto. Estamos a adorar. O mesmo não se pode dizer de Ludacris, que está a ser massacrado na cara e no pescoço sem conseguir acertar um murro sequer no polícia.



T.I. Nunca ouviram falar dele? É famoso nos EUA. E já esteve preso, um sinal comprovado de dureza.

Big Boi Este tipo é uma metade da dupla de hip-hop Outkast. Andre 3000 também deverá aparecer.

Tema de Capa

Tal como numa cena de *Rocky*, o som hip-hop anima-nos o espírito, enquanto o maltratado Ludacris limpa o sangue da cara. Finalmente retalia com uma série de *haymakers* e pontapés de kung-fu. Esta luta está longe do final. Ice T é empurrado de encontro a um Escalade alterado e atravessa a entrada da estação de serviço salpicada com destroços da rixa. O jogo mudou visivelmente de direcção e Ludacris começa a responder.

Pelos ares

Estamos com dificuldades em assimilar o que vemos. O pó, a luz, as esquinas arredondadas do cenário e os carros reluzentes. A capacidade de processamento que resta à PS3 depois de animar os dois lutadores quase iguais aos seus congéneres verdadeiros está a ser usada nos detalhes em torno da acção. Quando Ice T leva com um *uppercut* em câmara lenta – que pareceria deslocado em *Fight Night* – voa para trás por cima do cano onde antes estava uma bomba de gasolina (mais uma baixa do fantástico sistema de cenário destrutível do jogo). É derramada gasolina no chão e um estatelado Ice T vê-se claramente em apuros. Ludacris vira-se para a câmara, afasta-se com ar triunfante e depois bate com os pés ao último acorde retumbante da música, ateando fogo ao combustível e queimando Ice T com uma grandiosa explosão. KABOOM! Ice T polícia? Sabíamos que não iria durar muito.

Ludacris real Esta soberba recriação não é só para as *cutscenes*, ele aparece assim dentro do jogo.

Qual é o teu estilo?

Seguindo a tradição *Def Jam*, cada um dos inúmeros lutadores possui um estilo de luta próprio. A demo que vimos mostrava que Ice T é perito em *wrestling*, mas Ludacris prefere o kung-fu recheado de combos. Contem, por isso, "expressar-se" com vários movimentos diferentes, desde artes marciais supertécnicas até ao estilo de rua improvisado.

"O edifício abana ainda mais quando Ludacris começa a retaliar"

Explosivo Esta bomba de gasolina pode ser arrancada e usada como arma para cozinhar cabeças.

Estilhaços Podem mandar a cabeça do adversário contra os vidros de um carro.

Kudo Tsunoda

O produtor de *DJ 3* fala do que é uma boa luta

Blocos Calma, isto não é um gráfico quebrado. O edifício está mesmo a abanar ao ritmo da música enquanto os dois se espancam.

Patada Um sapato 43 deixa Ice T abananado e inverte a situação a favor de Ludacris.

Em contra-ataque

Os contra-ataques parecem ser a grande moda em *Def Jam 3*. Mesmo quando parece que vão levar uma valente tareia, podem inverter a situação com um pontapé. As imagens ao lado ilustram bem – Ludacris parece prestes a levar com o pé de Ice T, mas de repente retalia com um salto e é ele que dá um pontapé em cheio na cara do adversário. Toma lá, Ice T.

Da última vez que falámos disse-nos que "este jogo vai redefinir o género da luta". Como?

Kudo: Em todos os jogos de luta existem duas personagens dentro de um cenário tipo palco. A interacção entre elas é o único elemento que dá forma aos combates. O que nós fizemos foi transformar o cenário de um palco sem vida para um organismo vivo que tem um grande papel nas lutas. Agora é basicamente uma terceira personagem em cada combate e é fundamental na mecânica do jogo. O género de luta tem estado estagnado e desprovido de inovação durante os últimos dez anos. Embora a tecnologia tenha avançado substancialmente, a jogabilidade não mudou. Os controlos são os mesmos, a mecânica dos combates é a mesma. O género precisa de uma nova vida e de uma redefinição.

Qual o seu *beat 'em up* não EA preferido de sempre e porquê?

Embora não fosse um jogo de luta típico, na PlayStation original havia um intitulado *Battlestations*. O conceito era "*Street Fighter* com barcos". Era um jogo de luta mas num cenário naval. Embora a jogabilidade fosse a testada e comprovada do género, o jogo tinha uma atmosfera diferente, porque cada barco oferecia capacidades diferentes.

Em *DJ 3* há algo mais além das lutas?

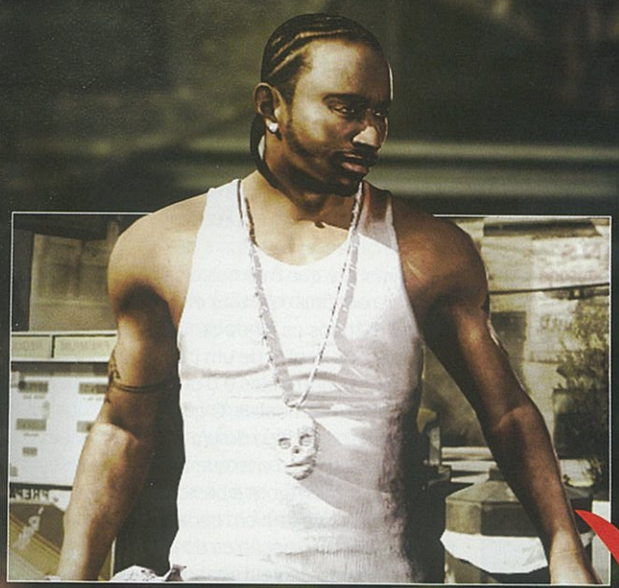
Este *Def Jam* vai redefinir completamente os jogos que tratam do estilo de vida hip-hop tal como os conhecemos. Estamos a tornar este aspecto uma parte importante da jogabilidade. No modo *single player*, poderão viver a vida de um magnata do hip-hop, contratar artistas, lançar discos e criar a vossa editora discográfica.

Quem foi retirado do elenco de lutadores e quem se estreará?

No mundo do hip-hop quem está na moda e deixa de estar muda rapidamente. Estamos a construir um grande elenco recheado de estrelas do hip-hop famosas e artistas novos que serão populares quando sair o próximo jogo. Muitos dos *rappers* vão mudar.

Durante as cenas de luta do trailer, todo o quarteirão estremece – isto é puramente estético ou terá algum papel no jogo?

Quase nada do que fazemos na EA Chicago é puramente estético. O principal objectivo é proporcionar uma excelente jogabilidade e nós usamos todas as ferramentas possíveis para

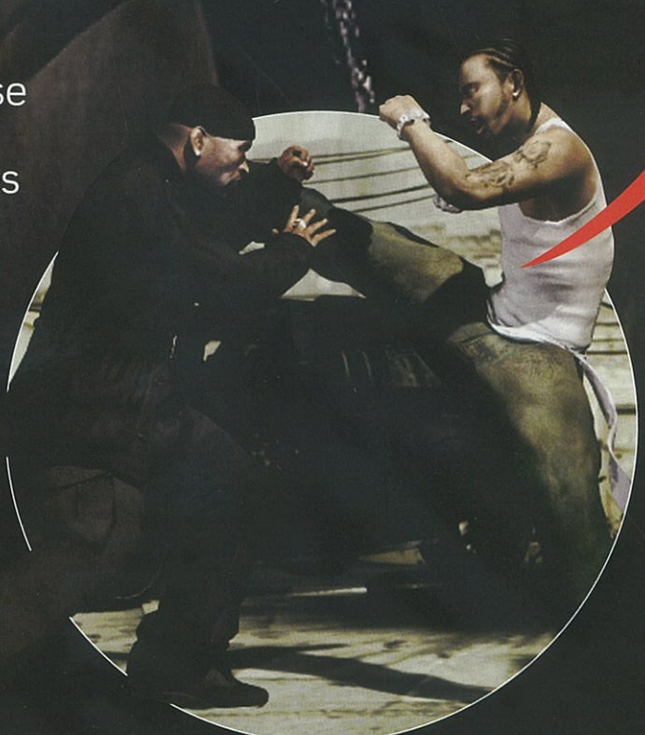


1 Ludacris abre as hostilidades

O *rapper* das tranças ganha ânimo e prepara-se para mostrar o significado da palavra violência ao veterano de *Def Jam*, Ice T.

"Dêem uma sova a Ice T"

Para não ficar atrás das feições quase perfeitas de *Fight Night, Def Jam 3* traz algumas das mais realistas faces de sempre. Assim, desfazer a cara do adversário em polpa é ainda mais empolgante.



2 Chutos e pontapés

O estilo livre de Ice T debate-se para lidar com os pontapés de kung-fu de Ludacris. Cada zona do corpo estremece de forma realista quando fazem contacto usando um ataque especial.

isso. Os prédios a estremecerem serão uma peça-chave na jogabilidade – tem a ver com a mecânica base das lutas.

Como será uma luta típica?
Há dois componentes fulcrais na nossa mecânica de luta: o corpo a corpo e o recurso ao cenário. No início, até serem realmente bons, irão lutar sempre num esquema mais tradicional, mas à medida que evoluem, podem começar a usar o cenário.

Como irão as lutas abranger novas áreas?
Queríamos ter um ambiente realmente aberto, mais do que se espera de um *beat 'em up*. Assim, na pele dos lutadores que estão numa área como a bomba de gasolina, podem arremessar o adversário pela janela, irromper pela loja e lutar lá dentro.

Que novas mecânicas de luta podemos esperar? Por exemplo, incluirão o Total Punch Control de *Fight Night*?
Gosto sempre de ouvir referências ao Total Punch Control! Este jogo é uma total inovação, não estamos a falar simplesmente de pegar no Total Punch Control e colocá-lo noutro jogo. Desenvolvemos um sistema de controlo e de luta completamente novo exclusivamente para este jogo. Embora não tenhamos o Total Punch Control, podem contar com novos e únicos controlos que são igualmente bons.

Alguma estrela do jogo pediu para que a sua personagem tivesse movimentos melhores?
Trabalhámos com os artistas muito antes de inserirmos os seus movimentos no jogo para nos certificarmos de que todos os aspectos das suas personagens – feições, roupas, diálogos, a maneira de andar – estão correctos antes de os gerarmos. Assim, não recebemos muitos pedidos, uma vez que trabalhamos cuidadosamente com eles de antemão.

Como irá *DJ 3* aproveitar o online da PS3?
Uma das grandes componentes do mundo do hip-hop é um forte sentido de comunidade, e nós queremos construir esse mesmo sentido online. Iremos dar ênfase a conteúdos gerados pelos utilizadores e respectiva partilha online, juntamente com elementos exclusivos.

A PS3 permite-vos fazer coisas que antes vos eram impossíveis?
A PS3 é uma excelente plataforma para este jogo. Estamos a usar todos os processadores para criar um novo nível de animações e física de modo a produzir movimentos humanos mais realistas. Mas o grande trunfo é a capacidade de adicionar animações e física a todos os elementos do cenário ao ritmo da música e fazer disso parte da mecânica das lutas.

Mas nem toda a gente adora hip-hop...
Def Jam 3 é um jogo totalmente inovador com uma acção viciante em *multiplayer*. Independentemente do hip-hop, é obrigatório.

3 Estás com má cara

As contorções faciais são uma indicação precisa de se o vosso lutador está pronto para a acção ou se está nervoso. Será isto o prenúncio do fim das barras de energia do HUD, como no recente *Fight Night: Round 3*? Esperemos que sim.

4 Agora, só com cirurgia

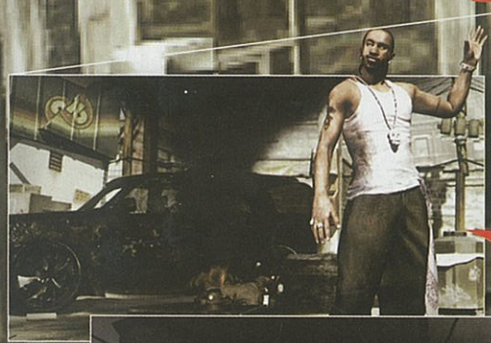
Os murros potentes de Ludacris no clímax da luta deformam a cara de Ice T como se fosse feita de papa. Parece uma repetição em câmara lenta de um *knockout* em *Fight Night Round 3*.

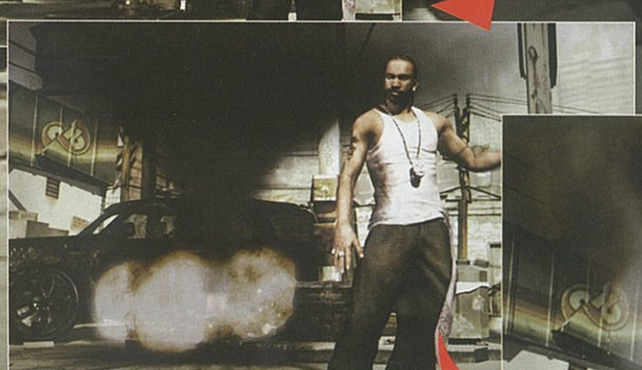
Todo partido Vejam a sua expressão de dor e reparem no sangue a escorrer-lhe pelo queixo. Brutal.

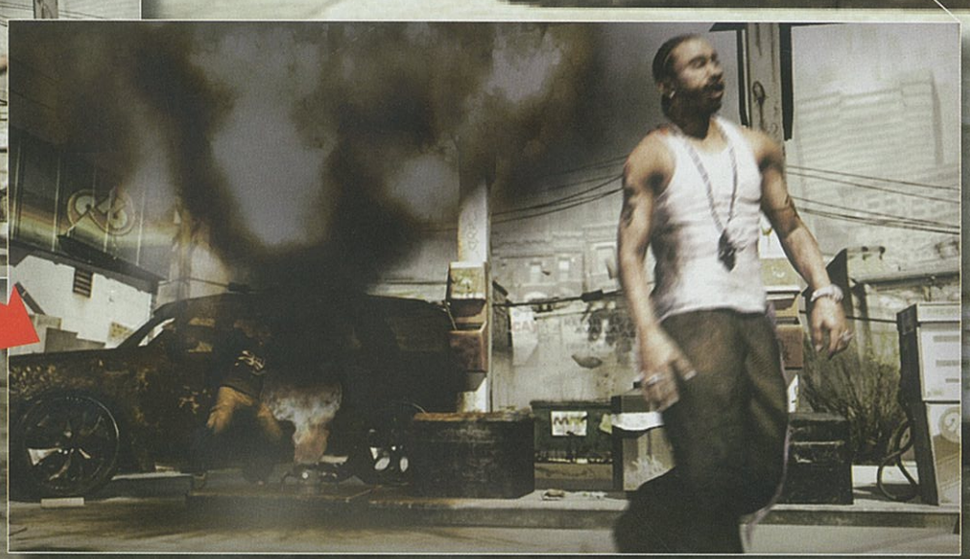
Apetite de destruição

Tudo o que vêem nesta bomba de gasolina pode ser usado para infligir dor ao adversário.

A loja Apetece-vos lutar por entre os chocolates e as revistas? Então arremessem o adversário pela porta e comecem a distribuir murros.







Arde!

O aspecto mais interessante da demo de *Def Jam 3* que vimos é o final explosivo. Não satisfeito por ter reduzido a coluna vertebral de Ice T a uma pasta pegajosa, Ludacris baixa o braço ao ritmo da música e despoleta uma gigantesca explosão – qual maestro de uma orquestra, mas com chamas. Isto sugere que haverá uma série de movimentos finais para usar. Já nos estamos a imaginar a pegar fogo a Sean Paul. Mmm...

Quem entra em DJ 3?

A EA ainda não confirmou, porque cada artista é contratado individualmente. Aqui têm uma lista dos artistas da Def Jam, embora importe dizer que Snoop Dogg e Carmen Electra (personagens de anteriores *Jams*) não são da Def Jam, mas aparecem nos jogos. Agora só resta esperar que os vossos preferidos entrem.

Ashanti
Aztek
Beanie Sigel
Beastie Boys
Biggs
B.G. & Knocc Out
Dresta
Black Buddafly
Bo$$
Capleton
Capone
Capone-N-Noreaga
Case
Citty Slip-N-Slide
Comp

Pânico na bomba

Além de poderem mandar a cabeça do adversário contra o que quiserem, também podem criar uma arena mortal usando o cenário. Por exemplo, se atearem o combustível das bombas criam uma parede de fogo, o que traz um novo nível de perigo para a luta. Procurem ainda botijas de gás que possam arremessar contra o adversário ou detonar, como se fossem bombas.

"Atear o combustível das bombas cria uma parede de fogo. Perigo a um novo nível"

Cormega
Cru
Def Squad
DJ Clue
DJ Green Lantern
DJW
Dru Hill
DMX
EPMD
Fabolous
Fam-Lay
Foxy Brown
Freeway
Ft. Meyers
Funkmaster Flex
Ghostface Killah
Grafh
Cory Gunz
Hollis Crew
Hector 'El Bambino'
Immense
The Isley Brothers
Def Soul
Ron Isley
Ja Rule
Jayo Felony
Jay-Z
Jazzy Jay
Joe Budden
Montell Jordan
Juelz Santana
Patti LaBelle
Lady Sovereign
LL Cool J
Lloyd

Beastie Boys O trio continua a gerar êxitos para a editora Def Jam. Esperemos que apareçam no jogo.

LL Cool J O Sr. Cool J esconde armas bem interessantes debaixo do casaco. Também o gostávamos de ver no jogo.

A história da Def Jam

A editora de música que redefiniu o mundo do hip-hop

A Def Jam foi criada por dois homens: Russell Simmons e Rick Rubin. O primeiro disco que lançaram foi *I Need A Beat* de LL Cool J em 1984 e a editora – cujo objectivo principal era impulsionar a ascensão do hip-hop – foi a única que teve a coragem de apostar nos Beastie Boys. O seu single *Rock Hard* foi um sucesso, tal como o primeiro álbum da companhia, *Radio*, de LL Cool J, lançado em 1985.

No entanto, o grande boom da Def Jam veio com *Raising Hell* dos Run DMC, *Licence to Ill* dos Beastie Boys e *Bad*, de Cool J, até que a editora viria a ser comprada pela Sony. A discográfica continuou a somar êxitos, mas no início dos anos 90 nem tudo corria bem. Rick Rubin saiu da companhia, e o hip-hop agressivo tinha perdido força com a separação dos NWA (Niggaz With Attitude).

A Def Jam foi salva da ruína pelo estrondoso sucesso de *Regulate... G Funk Era*, de Warren G, em 1994. Hoje a Def Jam conta com nomes sonantes como Christina Milian (na foto) e, através de um acordo com a Roc-A-Fella Records de Damon Dash, conseguiu contratar Jay-Z, que se tornaria a maior estrela de hip-hop do mundo.

Austin Lollar
Lovher
Ludacris
Teairra Mari
MC Serch
Memphis Bleek
Method Man
Chrisette Michele
Christina Milian
MoKenStef
The Murderers
Keith Murray
Musiq
Nas
Ne-Yo
Nikki D.
N.O.R.E
112
Onyx
Original Concept
Oran 'Juice' Jones
Karina Pasian
Peedi Peedi
Playa
Plies
Public Enemy
Kelly Price
Redman
Rell
Rev Run
Richie Rich
Rihanna
Megan Rochell
The Roots
Rick Ross

Discografia Def Jam

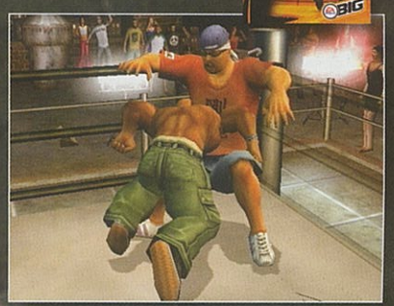
A série *Def Jam* tem somado êxito atrás de êxito. Vejamos até onde já chegou...

PSM2 12

Def Jam Vendetta

Veredicto

"Um jogo de luta divertido e tecnicamente bem conseguido. Excelente realização, recheado de estilo e uma banda sonora dos *rappers* que compõem o elenco." **75%**



PSM2 29

Def Jam Fight for New York

Veredicto

"Tem uma forte componente de hip-hop, mas por debaixo do exterior reluzente está um *beat 'em up hardcore* que vai fazer subir ainda mais o vosso vício por jogos. Um realismo incrível." **86%**

PSM3 51

Def Jam Fight for New York: The Takeover

Veredicto

"Sem uma história elaborada, passam directamente às dezenas de combates, a maior parte dos quais não dura mais de dez minutos. Obrigatório." **85%**

Scarface	Shyne	**South Central Cartel**	Taz	**Utada**	Kanye West	**Young S Dub**
Sam Scarfo	**Sisqó**	Jimmy Spicer	**T La Rock**	Bobby Valentino	**Tim Westwood**	Young Jeezy
Erick Sermon	Sizzla	**The Suburban Boyz**	Troy Ave.	**Terri Walker**	Alyson Williams	**Young Gunz**
Shawnna	**Slayer**	334 Mobb	**Tru Life**	Warren G	**Nicole Wray**	Young Leek
Short Dawg	Slick Rick	**3rd Bass**	12 O'Clock	**WC**	Wes Fif	**E é tudo!**

Bem armado O número de estilos de luta disponíveis para a vossa personagem foi reduzido de três para dois – armado ou desarmado – de modo a diminuir a confusão. Não que isto limite as opções – no modo Create-a-Fighter podem fazer a combinação que quiserem...

Mortal Kombat Armageddon

Todas as personagens da série juntaram-se no adeus à PS2

Há uma coisa que nunca percebemos na série *Mortal Kombat*: porque é que os lutadores nunca permanecem mortos? Ao fim de seis jogos, as mortes definitivas contam-se pelos dedos de uma mão: Johnny Cage apareceu por breves instantes num cemitério, Scorpion acabou com Sub Zero durante semanas, Liu Kang passou um jogo todo como zombie e, depois de ter explodido, manteve Shao Kahn de reserva durante um ano. Em Outworld, ver o tronco devorado por um dragão ou ser cortado ao meio com uma lâmina afiada não é muito pior do que uma lesão no futebol – fica-se fora de cena por uns tempos, mas depois volta-se mais forte.

"Não percebemos porque é que nunca ninguém *fica* morto em *Mortal Kombat*"

Mortal Kombat Armageddon

Acabem com eles...

Como funciona o modo Create-A-Fatality? Pedimos a Taven que demonstrasse num infeliz adversário gerado por computador...

Olhos bem fechados Um murro rápido no olho acalma o adversário, mas não causa danos permanentes. E a seguir?

Coração derretido Arrancámos-lhe o coração. Noutros jogos, tal poderia ser suficiente, mas agora têm escolha...

Ao fio da espada Usem a opção da arma para sacar uma espada e comecem a retalhar o vosso rival...

Respiração difícil Também podem tirar-lhe os pulmões e atirá-los para longe. Ele fica quase sem ar.

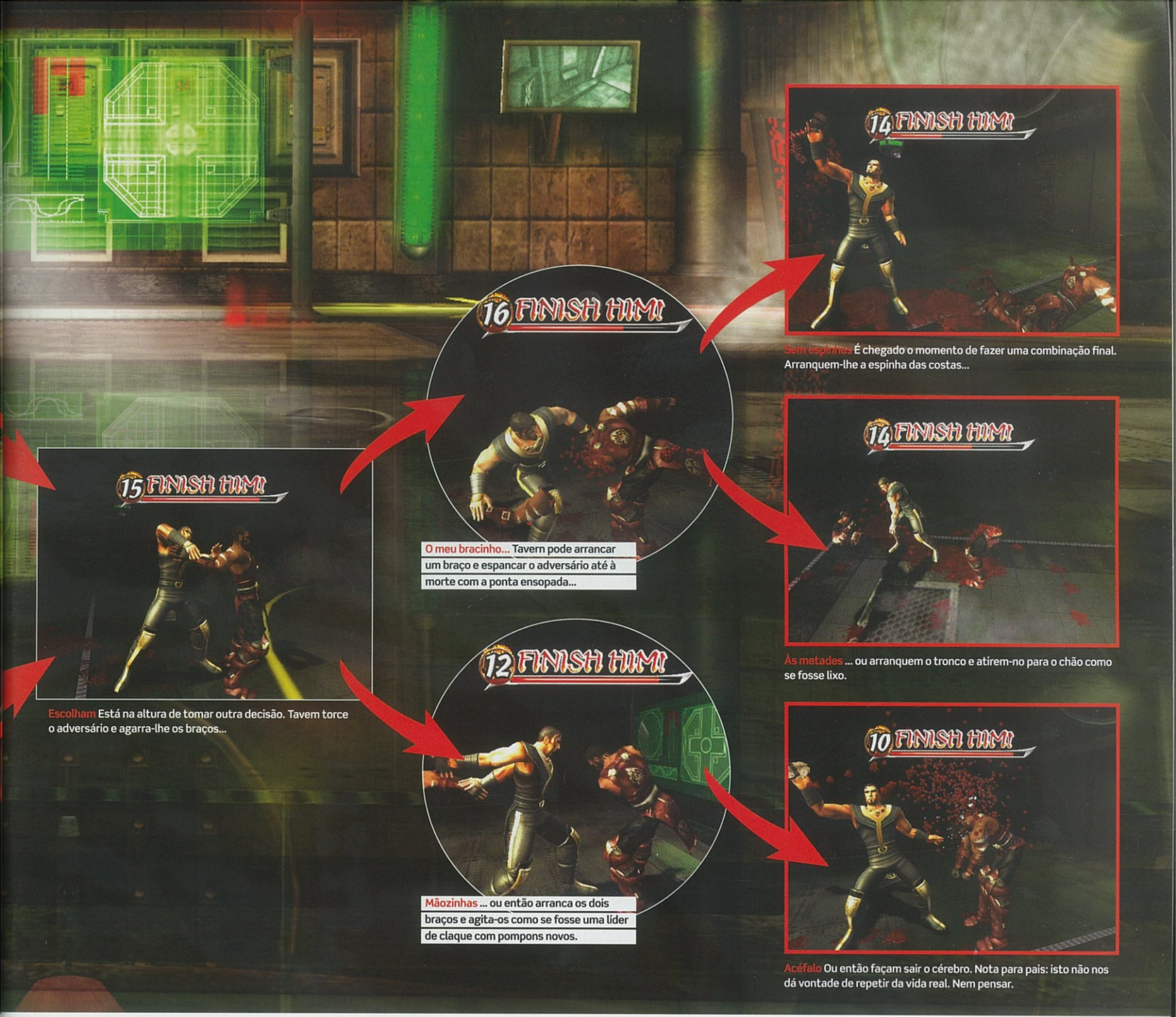
"Arranquem os braços do adversário e rodem-nos no ar. Ou batam-lhe com eles"

Irá isto mudar em *Armaggedon*? A Midway apenas diz que agora ninguém está seguro e que muita gente vai morrer no último capítulo de *Mortal Kombat* nas consolas da actual geração. Certo e sabido é que todas as personagens da série marcarão presença numa contenda por um objecto misterioso capaz de controlar o destino do mundo. E quando dizemos todas as personagens são mesmo *todas*: desde Kung Lao a Shunjinko, todos os lutadores de todos os jogos – ainda que pouco populares, inúteis ou mortos – estão de volta.

Os *bosses* Shao Kahn, Goro, Kintoro e Moloch são jogáveis, mas têm um sistema de luta diferente, que lhes dá menos agilidade mas movimentos mais poderosos. Blaze, personagem extra de *MK: Deadly Alliance*, será o vilão principal, desta vez com uma máscara ninja e músculos desenvolvidos. Até Mokap se junta à festa. Por fim, temos a nova personagem Taven, o equivalente a Shunjinko de *Deadly Alliance*. Juntamente com o seu irmão Daegon, foi enviado a Earthrealm para encontrar a arma que permitirá a um deles derrotar Blaze. No entanto, ao invés de se limitarem a andar de um lado para o outro a escolher lutas como em *Deception*, o melhorado modo Konquest vem com um sistema de luta próprio, levemente inspirado no da adaptação de *MK, Shaolin Monks*. Os puzzles são básicos e os atacantes estúpidos, mas destacamos uma marreta que reduz os adversários a polpa com um só golpe. Obviamente oportunidade não faltará para fazer combates com as personagens principais, e é aqui que a acção volta ao estilo tradicional de *Kombat*.

Carne fresca

Mas do que importa realmente falar é do modo Create A Fatality. Basta fazer duplo clique no *pad* numa determinada direcção e carregar em qualquer botão para a vossa personagem começar a bater no "abono de família" do adversário ou a arrancar olhos. A partir daqui, têm incrementos decrescentes de tempo para acrescentar o máximo de movimentos possível até terminarem com o duplo clique no botão da Fatality. Dão-lhe uma joelhada na cara e estripam-lhe o cérebro? Enfiam-lhe uma espada na barriga e tiram para fora os órgãos internos? Ou cortam-lhe um braço, batem-lhe com ele, arrancam-lhe os pulmões, cortam o tronco em dois e pisam a cabeça? Calma, tradicionalistas – as personagem continuam a ter movimentos relacionados com as suas capacidades. Scorpion e Sub Zero incluem fogo e gelo nas suas combos, e Bo Rai Cho'll deve ter um vómito ácido. O jogo promete – esperemos só que alguns se mantenham mortos...



Escolham Está na altura de tomar outra decisão. Tavem torce o adversário e agarra-lhe os braços...

O meu bracinho... Tavern pode arrancar um braço e espancar o adversário até à morte com a ponta ensopada...

Sem espinhas É chegado o momento de fazer uma combinação final. Arranquem-lhe a espinha das costas...

Às metades ... ou arranquem o tronco e atirem-no para o chão como se fosse lixo.

Mãozinhas ... ou então arranca os dois braços e agita-os como se fosse uma líder de claque com pompons novos.

Acéfalo Ou então façam sair o cérebro. Nota para pais: isto não nos dá vontade de repetir da vida real. Nem pensar.

Kombat Aéreo

Gravidade? O que é isso?

Um elemento que transitou da quase-sequela *Shaolin Monks* é o movimento 'Aerial Rave'. Depois de agarrarem uma personagem com uma diversão, sigam-na pelo ar, façam uma combo predefinida e atirem-na contra uma ventoinha gigante.

Criar uma Personagem

Meninas ninjas infinitas

Estas opções quase se tornaram banais nos jogos de luta de hoje, mas o novo *Mortal Kombat* fá-lo com distinção. O sistema-base é semelhante ao de *Soul Calibur 3*, e permite escolher um tipo de personagem – Geisha, Ninja ou Samurai, por exemplo. Depois alteram-na para ficar com ar de super-herói, ninja ou da celebridade que mais admiram. A parte melhor é o sistema de movimentos: escolham um estilo de base (Karate, Eagle Claw, Tiger Crane ou outro) e mudem o movimento que quiserem para criar combos únicas. Como segundo estilo, escolham uma arma e repitam o processo. Que tal uma Christina Aguilera de marreta na mão?

Tudo em família

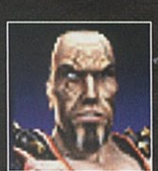
Guia das personagens de *MK*

1) Shang Tsung
2) Scorpion
3) Sub Zero
4) Shinnok
5) Reko
6) Quan Chi
7) Kung Lao
8) Kai
9) Shujinko
10) Kabal
11) Kano
12) Cyrax
13) Sonya Blade
14) Jarek
15) Stryker
16) Rain
17) Raiden
18) Baraka
19) Reptile
20) Liu Kang
21) Johnny Cage
22) Kiana
23) Sindel
24) Ashrah
25) Kenshi
26) Li Mei
27) Dairou
28) Sareena
29) Tanya
30) Darrius
31) Noob Saibot
32) Smoke
33) Jax
34) Havik
35) Frost
36) Fujin
37) Kira
38) Kobra
39) Mavado
40) Ermac
41) Nightwolf
42) Bo Rai Chot
43) Hotaru
44) Drahmin
45) Mokap
46) Mileena
47) Jade
48) Sektor
49) Hsu Hao
50) Nitara
51) Moloch
52) Shiva
53) Goro
54) Shao Kahn
55) Kintaro
56) Onaga
57) Blaze

Mais...

Cinco que não estão na foto

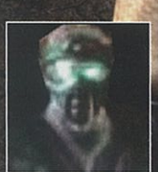
58) Taven
O herói do modo Konquest de *Mortal Kombat*.



59) Daegon
Irmão de Taven, não é boa pessoa.

60) Meat
Originalmente um *sprite* 'sangrento', agora um lutador.

61) Motaro
Boss Centauro, estreou-se em *Mortal Kombat 3*.



62) Chameleon
Um ninja de *MK: Trilogy*.

57
53
52
51
54
50
47
48
49
33
37
36
35
34
28
29
30
31
32
19
18
17
20
13
14
15
16
6
5
7
3
4

Mortal Kombat Armageddon

© MovieStore

Devastador!

Terceiro filme *Mortal Kombat* num emaranhado de incertezas

Depois do *flop* que foi o filme *MK: Annihilation*, existiam grande planos para *Devastation*: o regresso de Christopher Lambert, a construção de um parque temático na Florida onde as pessoas poderiam assistir às filmagens e, mais importante, a recontratação de Bridgette Wilson na pele de Sonya Blade. Só que o furacão Katrina complicou as coisas e agora a pré-produção de *Devastation* está mergulhada no caos. As filmagens decorrem na Tailândia e do elenco original apenas Chris 'Scorpion' Cassamassa regressará. Mas nem tudo é mau; consolem-se com o facto de o realizador ser um homem chamado 'Mink' e o argumentista Drew McWeeny. Mal podemos esperar!

Noob!

Falámos com Ed Boon, a mente por trás de MK

Ele está na série *Mortal Kombat* desde que era em 2D, intitula-se a ele próprio Noob Saibot (Boon ao contrário) e é um dos homens mais simpáticos que já conhecemos – embora passe os dias a ver pessoas a arrancar cabeças. É Ed Boon!

Incluíram todas as personagens em *Armaggedon*. Há alguns favoritos que sentisse estarem neglicenciados e mereciam uma segunda oportunidade?

Sempre gostei de Kabal, e Stryker estava neglicenciado – era uma personagem *cool*, tinha movimentos úteis, mas ninguém o escolhia. O meu favorito de sempre é Scorpion.

Como agirão os *bosses*? Não terão o mesmo conjunto de movimentos, com certeza...

Há personagens em que ainda estamos a trabalhar, porque são enormes. É diferente jogar com eles do que com o Liu Kang, mas eles serão mais lentos e não tão ágeis, por isso resulta.

É difícil equilibrar as personagens criadas pelos jogadores para que se adeqúem ao elenco?

Em geral são mais fortes que as personagens normais, porque podem atribuir-lhes os movimentos que quiserem, dentro do razoável, mas haverá lobbies online onde não as poderão usar e outros onde são as únicas que podem usar. Assim, toda a gente fica contente.

No passado, *Mortal Kombat* causou reboliço. Alguma vez sentiu que tinham ido longe demais?

Na altura não existia a classificação por idades, por isso os mais novos podia comprar os jogos, e os pais começaram a ficar preocupados. Hoje já podemos fazer praticamente tudo o que quisermos.

O jogo chama-se *Armaggedon*. Isto significa que toda a gente vai morrer?

A história tem fim, mas não sei se mataremos todas as personagens. Um *Mortal Kombat* sem Sub Zero seria igual a um *Street Fighter* sem Ken e Ryu. Uma coisa é certa: queremos encerrar o máximo de capítulos e personagens que pudermos, e isso poderá envolver a morte de alguém...

Este é o último *MK* que veremos na actual geração de consolas. Esperam que ele traga uma espécie de fecho de ciclo?

Sim, as personagens estão cá todas e lutam umas contra as outras, e isso permite-nos dar uma espécie de fim à série. Depois podemos começar a trabalhar na próxima geração...

Novo minijogo anunciado!

Tenham calma... são só karts

Há meses que a Midway se tem referido ao novo e secreto modo *multiplayer* online que virá susbtituir Puzzle Kombat (divertido) e Chess Kombat (muito confuso). Serão combates em *multiplayer*? Uma espécie de MMORPG? Nada disso. É... Kombat Kart!

O nome diz tudo - 12 das personagens de *Kombat* fazem corridas de kart em oito pistas, criam confusão e apanham *boosts*. Nas pistas há armadilhas mortais - os cilindros gigantes são os nossos preferidos - e cada personagem possui o seu poder especial (o de Raiden é um raio, Jax tem uma bomba gigante), mas o mais estranho é... não há mais armas. Para já, este aspecto torna as coisas desequilibradas - se jogarem com Mileena, por exemplo, só dispõem de um escudo, por isso não têm maneira de matar os adversários. Mas a produtora ainda tem tempo para fazer ajustes, e nós queremos experimentar.

Combate ao volante Os braços metálicos de Jax não lhe dão vantagem na condução nem em nada. Para minijogo de *MK*, é um bocadinho estranho...

Impávido Raiden mantém a sua expressão gelada, mesmo quando está a ser atingido por lasers na traseira.

PS3

Editora Codemasters | **Produtora** Codemasters
Jogadores 1-2, mais online | **Género** Condução
Conceito A estreia da série *McRae* na PS3

Colin McRae: DIRT

O produtor revela o que podemos esperar na PS3

Quais as diferenças entre produzir um *Colin McRae* para PS3 e para a já conhecida PS2?
Ter o tempo e recursos necessários para criar um jogo verdadeiramente da nova geração permitiu-nos explorar a fundo a consola. Na PS2 tínhamos chegado ao ponto em que os jogos não apresentavam certas características, porque tinha-se atingido os limites técnicos da consola. Com a PS3 passa-se o oposto e estamos continuamente a pensar no que poderemos acrescentar.

Este é Clive Moody, produtor sénior de *Colin McRae: DIRT*, que fez o favor de dar esta entrevista.

Vão tirar partido do sensor de movimentos do comando da PS3?
Tal como muitas pessoas na indústria, fomos surpreendidos pelo anúncio do comando e ainda estamos a tentar perceber de que forma podemos aproveitar a tecnologia ao máximo.

Os jogadores irão sentir diferenças na condução dos veículos, em diferentes tipos de terreno?
O terreno vai dar-vos a sensação de que fazem realmente parte do ambiente, por exemplo, em alcatrão molhado vão escorregar com mais facilidade. Ao longo do jogo serão confrontados com decisões cruciais. Por exemplo, montam pneus para gravilha e perdem tempo nas secções de alcatrão ou montam pneus de alcatrão e arriscam-se a fazer um pião na gravilha?

O que nos pode dizer sobre os novos veículos?
Os camiões estarão em grande destaque. Imaginem a tensão de guiar um camião com 900 CV em Pikes Peak sabendo que um erro vos pode mandar para fora da pista. Além dos carros tradicionais, teremos alguns novos de outras disciplinas que o jogador poderá adicionar à sua garagem e com eles participar em provas mais radicais, como as corridas no deserto ao estilo do Dakar e campeonatos de todo-o-terreno licenciados com *buggies*.

O que tem a dizer da nova física de jogo e dos sistemas de danos?
A PS3 permitiu-nos recriar amolgadelas, deformações, torções e estilhaços a um nível nunca antes visto, o que se aplica a carros e cenários. Por exemplo, os danos dos carros podem ir desde leves riscos até desfazê-los numa amálgama de metal se embaterem contra uma árvore ou outro objecto sólido.
E vamos incluir modos de repetição especiais para que o jogador possa reviver cada colisão.

Os carros

Perguntámos a Clive que novos carros licenciados terá *DIRT*, mas tudo o que ele disse foi: "Ainda estamos a reunir e a finalizar a lista completa de carros, mas como já podem ver, a variedade vai ser maior e mais espectacular." Apesar do silêncio, as imagens da página ao lado sugerem algumas pistas...

RIVAIS

Os ralis da PS3

Sega Rally
Trunfo Clássico jogo de rali *arcade* actualizado. **2007**

Colin McRae: DIRT
Trunfo O jogo de rali mais variado e realista da PS3. **Início de 2007**

Gran Turismo HD
Trunfo É *Gran Turismo*, mas ainda mais bonito. **Fim de 2007**

Motor Storm
Trunfo Recheado de carros e lama, pode ser uma surpresa de lançamento... **17 Novembro**

O mais real

Os jogos da série *Colin McRae* são famosos pelo seu realismo, e *DIRT* não é excepção. Os carros terão um comportamento ainda mais parecido com o real, graças à física de fricção e partículas que muda conforme o tipo de terreno – seja terra batida, areia solta ou em plenos saltos.

PSM3 Considera

DIRT tem excelente aspecto, mas os rivais também. Mas a série tem um currículo fantástico, por isso este não deve ficar atrás.

RADAR NOV 2006

PSP

Editora Rockstar | **Produtora** Rockstar Leeds
Jogadores 1-4 | **Género** Acção
Conceito A segunda semi-sequela de *GTA*

GTA: Vice City Stories

Portátil. Melhor. Lindo...

A câmara balança, o sol ofusca-nos e de repente estamos frente a frente com Vic Vance, a estrela de *GTA: Vice City Stories*, um ex-soldado de 28 anos e irmão de Lance, o nosso parceiro espirituoso e traidor de *Vice City*. É a primeira vez que tomamos contacto com a versão de PSP, mas quando Vic rouba um Stinger descapotável e acelera ao longo de Ocean Drive ao som dos acordes iniciais de *Blue Monday*, dos New Order, os nosso níveis de adrenalina disparam.

Embora *GTA3* fosse mais concentrado e inovador, e *San Andreas* mais evoluído tecnicamente, épico e variado, *Vice City* continua a ser o nosso jogo preferido da série. É o ambiente, a atmosfera decadente banhada pelo sol que nos atrai. *GTA: VCS* decorre dois anos antes do jogo da PS2, com um toque mais industrial, mas o espírito *GTA* mantém-se.

Já se sente o vício

Depois de vermos duas missões completas, estamos verdadeiramente optimistas em relação a *Vice City Stories*. Tecnicamente representa um enorme salto desde *GTA: LCS* (*LCS* sofria de grupos de personagens iguais) e traz distâncias de desenho impressionantes (para PSP) e cores vibrantes. Os tempos de *loading* entre secções, como atravessar a ponte, são ainda mais rápidos do que na PS2. *GTA: VCS* pode ser uma recuperação elegante de um velho título, mas não deixa de ser interessante.

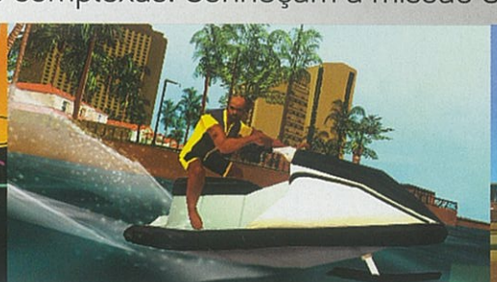
A banhos As texturas são pouco nítidas, mas condizem com o ambiente de praia.

ACROBACIAS

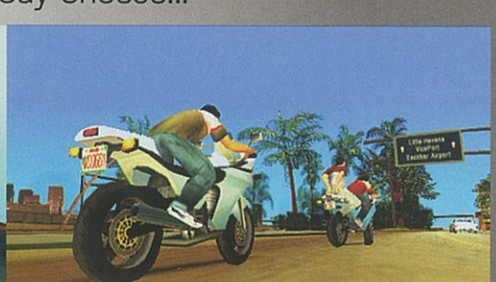
Como se faz uma missão

As tarefas em *GTA: VCS* são mais complexas. Conheçam a missão Say Cheese...

Duplo Vance Vic arranja trabalho como duplo num anúncio a chocolates, o que resulta numa corrida contra o tempo que envolve vários veículos, terrenos e acrobacias.



Na água O *jet-ski* é novo na série e demonstra a melhorada física da água e efeitos de espuma. Para progredir terão de fazer acrobacias perigosas e passar em *checkpoints*.



De mota Depois da água, a última tarefa será acelerar pela cidade numa PCJ 600 passando por vários *checkpoints*. Difícil, ainda que familiar.

EVOLUÇÃO

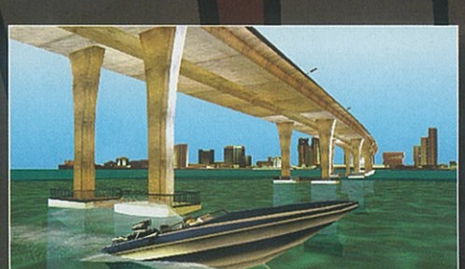
Novos em VC Stories

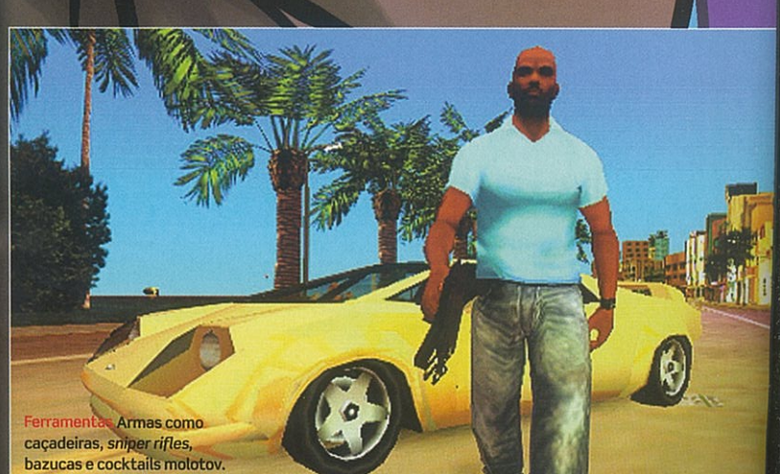
Helicópteros
Pela primeira vez podem pilotar helicópteros na PSP, que deixam ver a incrível distância de desenho.

Nadar
Jet-skis e barcos são importantes, mas se as coisas correrem mal podem sempre nadar.

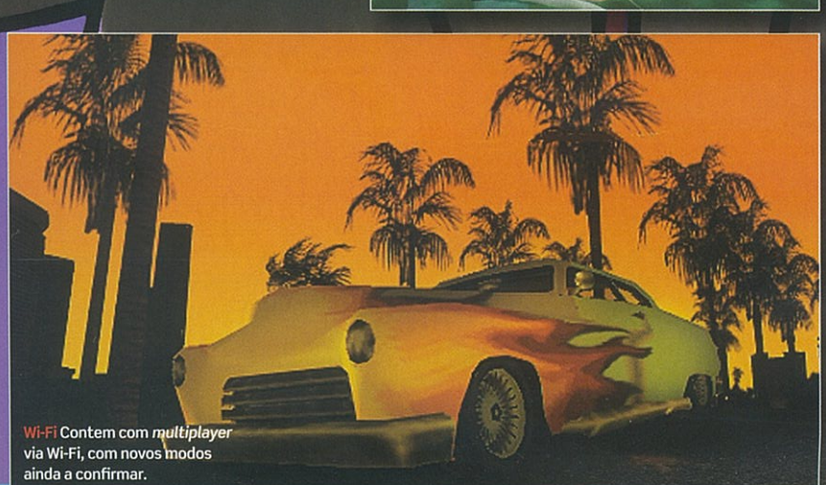
Cenário
Duas vezes o de *GTA: LCS*, com um novo parque de caravanas e estaleiros que não vimos em *Vice City*.

Banda sonora
Não está confirmado, mas deverá incluir bandas dos anos 80 como Blondie, New Order e Depeche Mode.





Ferramentas Armas como caçadeiras, *sniper rifles*, bazucas e cocktails molotov.



Wi-Fi Contem com *multiplayer* via Wi-Fi, com novos modos ainda a confirmar.

PSM3 Considera

Um salto gráfico em relação a *LCS*, com um novo enredo e a promessa de novos modos. A *única nuvem no horizonte é a sensação de déjà-vu.*

RADAR
SET 2006

PS2

Editora Square Enix | **Produtora** Square Enix
Jogadores 1 | **Género** RPG de acção
Conceito RPG junta Disney e Square Enix

Kingdom Hearts 2

Um guia rápido ao universo *KH2*

1 Comandos rápidos

Durante as lutas com *bosses*, passam no ecrã botões para fazer ataques. Carreguem no momento certo e serão presenteados com os movimentos especiais mais empolgantes que já vimos. Várias vezes. E há dezenas deles.

2 Mudar de formas

Podem combinar os vossos poderes a meio de um combate com o Donald ou o Pateta, o que transforma a vossa personagem, Sora, num guerreiro superpoderoso. Esta mudança de forma permite andar à volta dos inimigos a disparar golpes de energia da vossa espada, ou então usar duas e infligir o dobro dos danos. Mais tarde poderão usar a forma mais forte de Sora, e mais não dizemos. Tudo o que precisam de saber é que é espantoso.

3 O minijogo shoot 'em up

Estes minijogos deixavam a desejar no primeiro título, mas entretanto foram transformados em pequenas distracções do modo principal, fazendo lembrar o *shooter* musical *Rez*. E podem desenhar e construir a vossa Gummi Ship.

4 Mais personagens

O jogo tem tantas personagens da Disney e da Square Enix que ao fim de uma hora perdemos a conta. Podem chamar Chicken Little e Stitch para vos ajudarem nas batalhas, entram personagens clássicas de *Final Fantasy* como Vivi e Setzer e há muitas participações de actores nas vozes, incluindo James Woods no papel de Hades, o arqui-inimigo de Hércules, e Haley Joel-Osment como Sora.

5 TRON está cá

Quem era criança nos anos 80 lembra-se de *TRON*, a aventura virtual da Disney. *Kingdom Hearts* tem um nível inspirado nesse jogo, com Donald vestido com um fato de neón azul.

PSM3 Considera

Gostámos bastante da versão japonesa, mas perceber o que se diz será ainda melhor. Vão ficar rendidos, mesmo que detestem RPG.

RADAR SET 2006

PSP

Editora Sony | **Produtora** Guerrilla
Jogadores 1-6 Wi-Fi | **Género** Acção/estratégia
Conceito FPS de topo transformado em jogo de acção

Killzone Liberation

Salvem os colegas de uma perspectiva de cima para baixo

Ainda não estamos convencidos de que a PSP é capaz de suportar bons FPS, e parece que a Guerrilla concorda, porque converteu *Killzone* de PS2 para uma espécie de *Baldur's Gate* com uma perspectiva de cima para baixo. A surpresa é que até resulta. *Liberation* está recheado de acção, e os Helghast caem que nem tordos. Além disso, podem dar ordens aos vossos colegas para que vos ajudem depois de os libertarem da situação de reféns. E até há tanques! O problema é que a visão é restrita e por vezes torna-se claustrofóbica. Mesmo assim, há aqui um intrigante jogo tático. Teremos a análise no próximo mês.

O QUE ELES DIZEM

A visão do produtor

"Esforçámo-nos para que *Killzone Liberation* seja único e proporcione aos jogadores de PSP uma experiência diferente. Por isso, esta versão foi criada de raiz."

Hermen Hulst
Director Geral da Guerrilla

Sem fios Juntem-se a vários amigos e envolvam-se num conflito via Wi-Fi.

C4 Contem com muitas explosões. Seja portas ou soldados, vai tudo pelos ares.

PSM3 Considera

É uma abordagem interessante, baseada num universo excelente. Tem muito potencial, por isso vejam no próximo mês se sairá vitorioso.

RADAR
OUT 2006

Já fez bem as contas?

São MAIS de 180 JOGOS

Experimente 7 dias SEM PAGAR*

POR APENAS 7,90€ / MÊS

sapo.pt jogos.sapo.pt

* exclusivo clientes SAPO ADSL e TELEPAC

EDIÇÕES ATRASADAS

49 - JULHO 2006

NOTÍCIAS
Grand Theft Auto IV; PlayStation 3; Torneio Tourist Trophy; Golden Axe; Monster Kingdom; Electronic Arts

ESPECIAIS
Especial E3 2006

ANÁLISES
X-Men: The Official Game; The Da Vinci Code; Sensible Soccer 2006; Evolution GT

ANÁLISES PSP
Syphon Filter: Dark Mirror; Metal Gear Acid 2; LocoRoco; Fifa World Cup 2006; Super Monkey Ball Adventure;

TRUQUES E DICAS
Driver: Parallel Lines; Socom 3: US Navy Seals; Onimusha: Dawn of Dreams; O Padrinho; Pro Evolution Soccer 5; Hitman: Blood Money.

NO DVD
Especial E3

NOVIDADES
Metal Saga; Rogue Trooper; Steamboat Chronicles; Flatout 2; Tomb Raider Legend; Suidoken V; Shadow Hearts: From The New World.

PS3
Alone in The Dark; Armoured Core 4; Assassin's Creed; Brothers in Arms: Hell's Highway; Call of Duty 3; Haze; Ultimate Marvel Alliance; Spiderman 3; Stranglehold; Tony Hawk's Project 8

EXTRAS
Guitar Hero Making of Músicas; Making of Personagens

GRÁTIS
Livro O Guia Essencial da PSP

50 - AGOSTO 2006

NOTÍCIAS
PlayStation 3; Call of Duty 3; Fatal Inertia; Rule of Rose; Cypher Complex; Yakuza; Smackdown! Vs Raw 2007.

ESPECIAIS
NFS: Carbon; Haze; Pro Evolution Soccer 6; God of War 2; Just Cause.

ANTEVISÃO
Okami; Gangs of London; Tekken Dark Ressurection; B-Boy.

ANÁLISES
GTA: Liberty City Stories; Flatout 2; Digital Devil Saga; Micro Machines V4; Forbidden Siren 2; Soccer Life 2; Super Dragon Ball Z; And 1 Streetball; Super Monkey Ball; Street Fighter Anthology; Over the Edge

ANÁLISES PSP
Tenchu Time of Assassins; World Tour Soccer 2; Pac-Man World 3; Micro Machines V4

TRUQUES E DICAS
Tomb Raider Legend; Tourist Trophy; Midnight Club 3 Remix; GTA Liberty City Stories

NO DVD
Conteúdos PSP: 50 Wallpapers, Software Vídeo, 27 Game Saves

NOVIDADES
God of War 2; Winning Eleven 10; X-Men: The Official Game; Black Buccaneer; Sensible Soccer; Forbidden Siren 2; Metal Saga

PSP
Dragon Ball Z: Shin Budokai; Powerstone Collection; Viewtiful Joe: Red Hot Rumble; Harvest Moon; Gekido

PS3
Virtua Fighter 3; Indiana Jones; Stranglehold; Cell Factor; Armored Core 4; Battlefield 2142; Demos Técnicas PS3 do GDC

EXTRAS
Spyhunter: Nowhere to run-Making Of; Tomb Raider Legend-Fatos Secretos; Shadow of The Colossus-Segredos; Dragon Quest VIII-Segredos

51 - SETEMBRO 2006

ARMY OF TWO – TEMA DE CAPA

ESPECIAL PS3

EM PRODUÇÃO
Resistance: Fall of Man; Rainbow Six Vegas; Grand Theft Auto: Vice City Stories; Family Guy

ANÁLISES
Devil May Cry 3: Special Edition; Tekken: Dark Ressurection; Def Jam: The Takeover; Yakuza; Miami Vice: The Game; Formula 1 06; Pirates of the Carribean: DMC; Gangs of London; Carros; Classic British Motor Racing; Juiced Eliminator; Curious George; Panzer Elite Action; The Ant Bully; Ace Combat Zero: The Belkan War; Astonishia Story; Key of Heaven; Let's Make a Soccer Team

NO DVD
Rainbow Six Vegas; Resistance: Fall of Man; Metal Gear Solid 4; Tony Hawk's Project 8; Ridge Racer 7; MGS: Portable Ops; Final Fantasy XIII; Eight Days; Lego Star Wars II; Guitar Hero II; Heavy Rain; God of War 2; Warhawk

ESSENCIAL PSP

VÍDEOS PSP
Saves de Jogos: Mais de 35 jogos completos com o save pronto
Wallpapers: 50 imagens dos jogos mais famosos
Software de vídeo

SÓ PARA COLECCIONADORES

NÚMEROS ATRASADOS (INCLUINDO OS DVDs)

ASSINALE COM UM X OS EXEMPLARES PRETENDIDOS: (E = ESGOTADO)

CADA EXEMPLAR €4,99 + PORTES DE ENVIO (1 REVISTA €1,10; 2 A 4 REVISTAS €2,38
NOTA: CASO PRETENDA MAIS DE 4 REVISTAS, POR FAVOR TELEFONE PARA O NÚMERO 218 621 530

- ☐ Nº 42 DEZEMBRO 2005 — OFERTA DE DVD
- ☐ Nº 43 JANEIRO 2006 — OFERTA DE DVD
- ☐ Nº 44 FEVEREIRO 2006 — OFERTA DE DVD

☐ Nº 46 ABRIL 2006 — OFERTA DE DVD

☐ Nº 47 MAIO 2006 — OFERTA DE DVD + LIVRO TRUQUES E DICAS

☐ Nº 48 JUN. 2006 — OFERTA DE DVD + LIVRO TRUQUES E DICAS

☐ Nº 49 JUL. 2006 — OFERTA DE DVD + LIVRO TRUQUES E DICAS

☐ Nº 50 AGO. 2006 — OFERTA DE DVD

☐ Nº 51 SET. 2006 — OFERTA DE DVD

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE PARA: REMESSA LIVRE N.º 16001- 1951-970 LISBOA (NÃO NECESSITA DE SELO) NÃO SE ENVIAM REVISTAS À COBRANÇA

NOME:

MORADA: CÓDIGO POSTAL:

TELEFONE: E-MAIL:

N.º CONTRIBUINTE (OBRIGATÓRIO): CHEQUE Nº: (à ordem de GOODY S.A.)

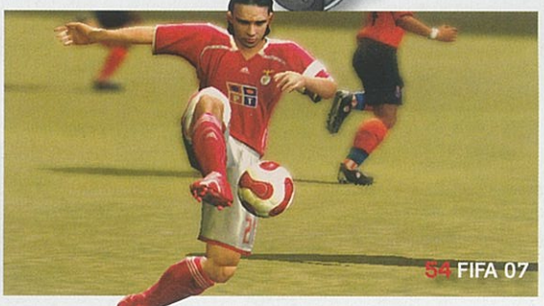
PARA ESCLARECIMENTOS ADICIONAIS CONTACTAR TEL: 21 862 15 30 (TÂNIA RODRIGUES)

PSM3 Análises

Os testes mais exigentes

48 Lego Star Wars 2: The Original Trilogy

62 Ridge Racer 2



54 FIFA 07

Start

Lego Star Wars II	48
FIFA 07	54
Just Cause	58
Ridge Racer 2	62
B-Boy	64
Spy Hunter: Nowhere to Run	66
Ultimate Ghosts 'n Goblins	68
Ape Academy 2	70
LMA Manager 07	72
Reservoir Dogs	72
Pirates of the Caribbean 2	72
Tiger Woods PGA Tour 07	72
NBA Live 07	72
Monster House	73
NHL 07	73
Passaport to London	73
Pro Stroke Golf: PGA Tour 07	73
Singstar Legends	73

"O jogo por que os fãs esperavam"

Lego Star Wars 2 pág. 48

PSM3 Sistema de notas

0-29
Mau
Algo que mal se qualifica como jogo. Um produto capaz de envergonhar os produtores.

30-49
Pobre
Porque é que fizeram isto? Ninguém o jogou antes de ser lançado? A evitar.

50-69
Decente
Funciona e até conseguimos perceber o que os produtores queriam fazer aqui. Mas é só.

70-84
Bom
Vale a pena, especialmente se forem fãs. Falta apenas um toque de grandeza.

85-89
Soberbo
Qualquer jogo que atingir esta patamar vale, em definitivo, o vosso dinheiro e dedicação.

90+
Fantástico
Têm de o ter. Caso contrário arriscam-se a perder um verdadeiro clássico.

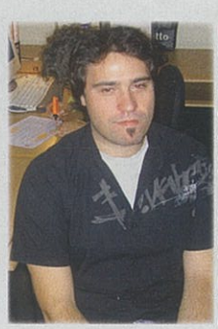
PSM3 RECOMENDA

O Selo
Se virem isto é porque têm de adquirir o jogo.

A Equipa

As caras por detrás da revista

Pedro Real Nunes
Hobbies
Jogar PS2, desenhar e chatear a redacção.
A jogar
Just Cause
"Estou a tentar perceber quanto tempo demoro a percorrer toda a ilha a pé, mas acabo sempre por me perder no meio daquele matagal."



Ricardo Esteves
Hobbies
Jogar PS2, ouvir música e partir despertadores.
A jogar
Pro Evo Soccer 5
"Estou ansioso por *PES 6* e o Sporting licenciado! Ainda para mais depois da vitória ao Inter! Ah pois, também tenho curiosidade em ver o Benfica..."

Nuno Santos
Hobbies
Jogar PS2 e gritar com o treinador do Benfica.
A Jogar
Lego Star Wars 2
"A única coisa que fiz até agora foi experimentar combinações diferentes de bonecos. Sempre sonhei ser como o Dr. Frankenstein!"

Paulo Santos
Hobbies
Jogar PS2 e trocar a ordem dos vídeos no DVD.
A Jogar
Mortal Kombat
"Adoro a nova opção para personalizar as nossas Fatalities. Estranhamente, todos na redacção ficam agoniados com os resultados."

Discordam das nossas análises? Enviem as vossas para **geral.psm3@goody.pt**

PS2

Editora LucasArts | **Produtora** Traveller's tales
Preço € 39,99 | **Lançamento** Já disponível
Multiplayer 1-2

NO DVD
Vejam esta obra deliciosa em acção num divertido vídeo

Lego Star Wars II: The Original Trilogy

Este é o jogo por que os fãs de Star Wars esperavam

DETALHES

Todas as grandes cenas dos filmes? ☑
Níveis de bónus super-secretos? ☑
Personagens personalizáveis? ☑
Voz de Obi-Wan do além? ☒

Há muito, muito tempo (no ano passado) numa galáxia muito próxima, *Lego Star Wars* conseguiu o impossível: tornou os *Episódios I, II e III* suportáveis. Não sabemos se era o humor irreverente, o ritmo relaxado do jogo ou o simples facto de nos deixar passar uma hora a espancar Jar Jar, mas o certo é que era uma delícia.

Sem dúvida que o melhor de tudo eram os níveis bónus secretos em que percorríamos os corredores da Blockade Runner na pele de Darth Vader e que deixaram os fãs desejosos de uma sequela baseada no universo da trilogia original. Felizmente, não tiveram de esperar muito tempo; *Lego Star Wars II* chega agora para cumprir essa promessa com distinção.

O mestre Lego Obi Wan defende as suas peças de Lego destes salteadores Tuskan. Nos níveis extra terão de recolher um milhão delas.

PSM3 RECOMENDA

“Passem
uma
hora a
espancar
Jar Jar”

Construir blocos

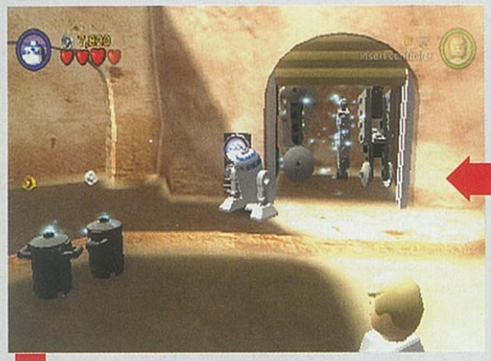
A Força em plástico

Darth Vader faz das suas em Mos Eisley...

Darth invasor Na pele de Darth Vader ficam presos numa grande área cheia de Stormtroopers. O que fazer?

Dróides dourados não saltam Primeiro criem uma rampa para que 3PO salte nela e manobre aquele interruptor.

Construção Lá dentro há muitos blocos, à espera de serem transformados... num Scout Walker!

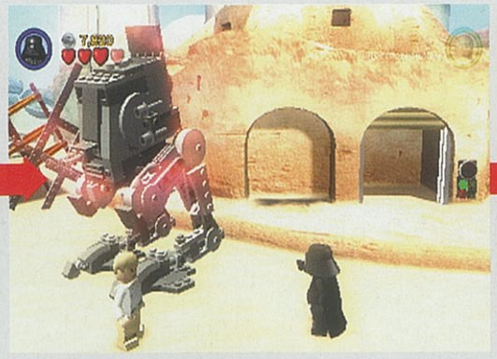


Perneta é que não Usem R2D2 para abrir esta porta e depois usem os poderes da Força para criarem a segunda perna...

Cirurgia plástica Com os vossos poderes da Força, ergam uma perna do chão e colem-na no pé.

Pés, para que vos quero Destruam estes caixotes para ganharem um par de pés enormes. "Para quê?", perguntamos nós.

A pouco e pouco... Construam o tronco com as vossas próprias mãos e usem os poderes para o colar ao topo das pernas.



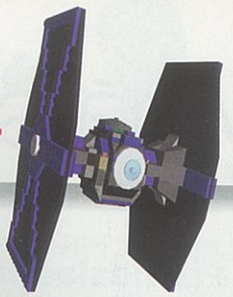
Grande monstro Agora juntem a cabeça e podem saltar lá para dentro! Preparem-se para a destruição!

Onda de destruição Já podem destruir a barreira e dizimar os maus da fita lá à frente. Morram!!! MWAHAHAHAAAA!

O próximo episódio

Tal como o seu antecessor, *LSW II* começa num planeta central, desta vez baseado no cenário sórdido da já conhecida cantina de Mos Eisley. A partir daqui podem aceder aos episódios *IV*, *V* e *VI*, embora os dois últimos episódios estejam bloqueados até terminarem o primeiro nível do episódio *IV*. No início a cantina está quase vazia, mas à medida que progridem pelo jogo ela enche-se de personagens que entretanto desbloquearam. Na verdade, podem divertir-se a observá-las a atacarem-se umas às outras, e ver a Princesa Leia a dar uma estalada a Boba Fett nunca cansa. Aqui também podem verificar os veículos que tenham construído e criar novas personagens no gerador respectivo.

Inicialmente o modo da história joga-se tal e qual o de *LSW* – riam-se com as *cutscenes* engraçadas e a seguir corram desenfredos a disparar contra tudo, troquem de personagens para resolver puzzles e construir objectos que vos ajudem na vossa missão. Mas as aparências podem enganar, e à medida que vão jogando acabam por se aperceber de que a jogabilidade foi ajustada. Praticamente tudo o que existe à vossa volta pode ser manipulado, esmagado ou afastado, além de poderem saltar para qualquer veículo que passe na vossa direcção (até animais, no caso dos banthas dos salteadores Tuskan). Alternar entre personagens tornou-se essencial para a progressão, aliás, terão de trocar de corpo com bastante mais frequência para



Foi por pouco... Realizem o vosso sonho de infância e destruam a Death Star II na Millenium Falcon.

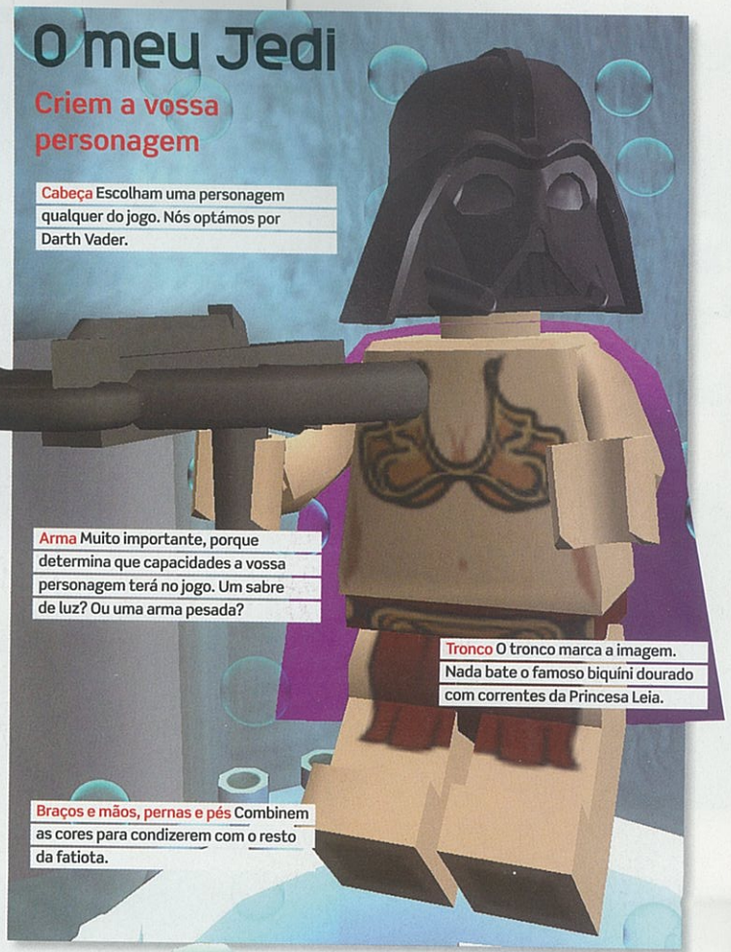
Diversão Este amigo parece que não simpatizou convosco. Ensinem-lhe a ter maneiras, ao estilo de um Jedi.

poderem usar as diferentes capacidades. Os dróides manobram maquinaria, os rebeldes dispõem de um gancho magnético, os Jedis podem usar a Força e é possível abrir algumas portas com os Stormtroopers ou caçadores de prémios. As personagens estão imbuídas de fortes personalidades, e cada uma tem um movimento característico (Chewie arranca os braços dos agressores, Lando beija as mãos das senhoras, C3-PO perde membros com uma regularidade assustadora, Han pisca o olho e Leia... bem, Leia tem uma voz masculina suspeita). O aspecto da construção também sofreu uma grande evolução desde o primeiro jogo, e é aqui que se mostra a parte Lego da licença. Agora já não são só as personagens com poderes da Força com que podem fazer trocas de partes do corpo. Só quando chegarem ao fim é que podem ver que objecto criaram, e parte da diversão é ver se criaram algo útil ou algo divertido mas que não serve para nada. No primeiro jogo limitavam-se a construir interruptores e blocos para empurrar. Agora podem construir grandes veículos passíveis de serem pilotados, e a emoção de montar um Scout Walker e depois usá-lo para desancar Stormtroopers é um dos pontos altos.

À medida

O meu Jedi

Criem a vossa personagem



Cabeça Escolham uma personagem qualquer do jogo. Nós optámos por Darth Vader.

Arma Muito importante, porque determina que capacidades a vossa personagem terá no jogo. Um sabre de luz? Ou uma arma pesada?

Tronco O tronco marca a imagem. Nada bate o famoso biquíni dourado com correntes da Princesa Leia.

Braços e mãos, pernas e pés Combinem as cores para condizerem com o resto da fatiota.

Quantos são?
O jogo tem mais de 50 personagens da trologia original para desbloquear e controlar. E se tiverem um *save* do primeiro *LSW* no cartão de memória, podem desbloquear mais 50. É muito Lego, Padawan.

Ponto Alto

"Usar a Força para sufocar"

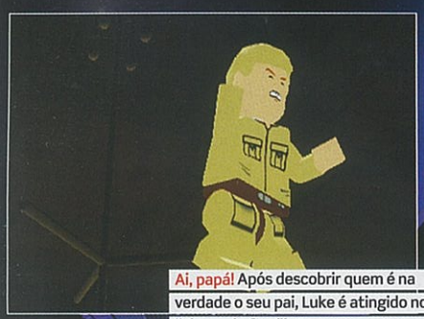
O factor X-Wing

Os níveis consagrados aos veículos também foram alvo de renovação. Em *LSW* não passavam de tiroteios lineares que, embora divertidos, eram básicos. Agora estes níveis são totalmente de exploração livre e dão-vos a liberdade de se movimentarem (muitas vezes a velocidades assustadoras) à vontade. *The Original Trilogy* ganha com isto um ponto a seu favor. Destruir um alvo grande como um Star Destroyer ou um reactor normalmente implica um torpedo de fotões ou uma bomba, que flutua atrás de vocês depois de a apanharem de um gerador próximo. Apesar disso, é uma ideia algo estranha e parece estar lá para de certo modo prolongar os níveis. O mesmo se aplica às áreas em que têm de derrotar uma lista de inimigos antes de conseguirem progredir. A contrapartida de toda esta liberdade é o facto de a acção ser agora vista de uma perspectiva pseudo-isométrica de cima para baixo, o que significa que a excitação é menos imediata que antes. Não é um grande

Preciosidades

Estes Jedis são loucos!

Lego Star Wars II está recheado de momentos hilariantes



Ai, papá! Após descobrir quem é na verdade o seu pai, Luke é atingido no "abono de família" por uma antena mal posicionada.

Come, dróide R2 parece não querer aceitar os planos do ataque à Estrela da Morte? Abram a cabeça e coloquem-nos lá dentro.

No spa Vejam aqueles dois Troopers a divertirem-se num jacuzzi. Os fatos devem ficar cheios de ferrugem...

Tão amigos Enquanto os nossos heróis provocam os caos em Mos Eisley, estes Stormtroopers esfregam-se um no outro.

Clones Uma excelente recriação do filme esta é. Persigam o Stormtrooper sozinho pelo corredor até que se deparam com... vocês sabem.

Chega de espiolhar Um espião Imperial toma contacto com uma lança dos rebeldes quando tenta sabotar a cerimónia de entrega de medalhas.

Para os protectores dos animais Podem montar os gigantescos e malcheirosos Bantha.

Olá! 3PO cumprimenta os seus novos donos Jawa com um aceno.

A Solo Finalmente podem jogar com o único homem que alguma vez teve estilo vestido com um colete. O seu parceiro Wookie abana a cabeça.

problema (a fuga do núcleo da Estrela da Morte II na Millennium Falcon é espantosa), mas em alguns níveis – no corredor da Estrela, por exemplo, – nada se compara a ir sentado no cockpit a ouvir Obi-Wan, ao invés de olhar para baixo dentro de um minúsculo X-Wing.

Embora o modo de história em *Lego Star Wars II* seja mais longo do que o antecessor, dura cerca de dez horas, o que não se pode dizer que seja a duração de um épico. Felizmente só representa 40 porcento do total do jogo e ainda têm um Star Destroyer com que se podem divertir.

Para completarem o jogo, por exemplo, é necessário encontrar dez peças em cada nível, todos os blocos dourados e vermelhos escondidos, desbloquear as cem personagens, atingir um ranking de Jedi em todos os níveis (apanhem uma determinada quantidade de peças) e completar nove níveis de bónus, sem esquecer o nível adicional super-secreto. A produtora dedicou um enorme esforço a estes objectivos para que valessem realmente a pena completar. No primeiro jogo os minikits completos só podiam ser admirados no nível central, mas agora também estão presentes nos níveis de bónus. Para os obter a todos terão de jogar níveis já terminados no modo Free Play com qualquer uma das personagens, o que vos permite desbloquear áreas anteriormente escondidas. Algumas delas são enormes e estão cheias de boas piadas; gostámos particularmente de encontrar a consola secreta que abria as bolsas de ar no Blockade Runner, e rimos perdidamente quando os Stormtroopers eram sugados para o espaço.

Tanta recolecção pode parecer cansativa, mas na verdade é divertida, sobretudo com companhia. O modo cooperativo do jogo anterior transitou para este e a câmara melhorou substancialmente. Antes eram muitas vezes puxados pelo outro jogador, mas agora a câmara recua para vos dar mais liberdade de acção como equipa – ainda que este "trabalho em equipa" habitualmente se resuma a gritar insultos um ao outro. E uma vez que têm vidas infinitas em todos os modos do jogo, nunca terão de se preocupar com acidentalmente cortar a cabeça do vosso Padawan com um golpe mal calculado do sabre de luz.

Vamos fazer puzzles

Lego Star Wars II, há que dizê-lo, tem um lado negro. É bom ver que os puzzles estão mais difíceis e complexos, mas algumas soluções são demasiado obtusas e acabam por ter de voltar atrás pelo mesmo caminho através dos níveis se falharem alguma coisa, ou por vezes tentam resolver puzzles que só podem ser completados no modo Free Play. Além disso, enquanto os modos Story dos episódios *IV* e *V* são um prazer de jogar, aos extensos níveis de *O Regresso do Jedi* falta-lhes brilho (como o filme que os inspirou). O nível das *speeder bikes* em particular é desinteressante e repetitivo. Contudo, *Lego Star Wars II* continua a ser o líder incontestado dos jogos *Star Wars* da PlayStation 2, com muitos desafios, todas as grandes cenas (e mais algumas novas) dos *Episódios IV*, *V* e *VI* (os melhores de toda a saga), veículos para pilotar, puzzles mais difíceis, um valor de repetição quase inesgotável (se quiserem desbloquear tudo vão ficar ocupados durante meses), um modo cooperativo mais evoluído e, talvez o mais importante, é divertido. Os Stormtroopers até podem ser poucos, mas o jogo acerta nos pontos que realmente fazem a diferença.

Caça TIE Juntem muitas peças e comprem um TIE Fighter ao homem simpático do bar de Mos Eisley. Vão ao Episódio IV, entrem no nível seis em modo Free Play e escolham o TIE! Já podem sobrevoar a Death Star e abater toda a gente.

PSM3 Veredicto

***Lego Star Wars II* contém...**
Wookies | Jedis corajosos
O tal biquíni dourado | Ewoks irritantes

Em resumo *Lego Star Wars II* é amoroso, divertido e *hardcore*, tal como nós.

91

PS2

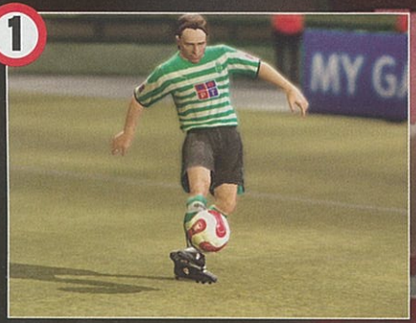
Editora Electronic Arts | **Produtora** EA Sports
Preço € 44,95 | **Lançamento** Outubro
Multiplayer 1 a 8 jogadores (2 online)

Lusitana paixão

BWin Liga ao rubro

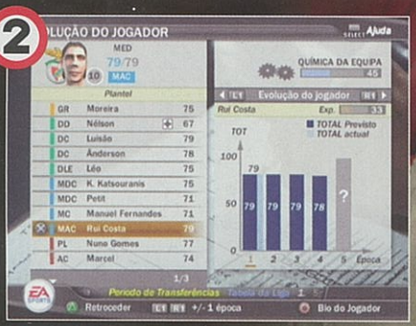
O Modo Treinador está ainda mais completo, cabendo-nos novos papéis de gestão.

1



Joga como quiseres Podem criar a vossa própria equipa ou escolher o vosso clube favorito no modo treinador.

2



Formato RPG Este ano os jogadores evoluem ao longo da época, dependendo da sua utilização e performance.

3

Febre do futebol Comentários em português, estádios das maiores equipas e cânticos dos clubes "tugas".

FIFA 07

Sem caso Mateus, aqui está a magia da Liga Portuguesa

Momentos de glória É claro que a grande virtude de *FIFA* está na possibilidade de levar o nosso clube do coração a conquistar mais um campeonato.

DETALHES

Licenças de todos os clubes da I Liga?	☑
Comentários em português?	☑
Estádios de clubes portugueses?	☑
Grandes novidades em relação ao ano passado?	☒

A nova temporada da série *FIFA* aterra na PlayStation 2 com os atributos do costume, mas ao contrário dos anos anteriores, onde existiam sempre grandes novidades e hipotéticas revoluções na mecânica de jogo, não existem assim grandes diferenças quando comparado com a versão do ano passado, sendo que o motor de jogo permaneceu no activo e sem grandes alterações assinaláveis para mostrar.

Blasted Mechanism Depois dos The Gift foi a vez dos Blasted entrarem na banda sonora desta série.

Versões de nova geração

Sem dúvida que a responsabilidade desta situação vai na direcção das versões de nova geração, ou neste caso para a versão de Xbox 360 pois este Natal não vamos contar com um *FIFA 07* de PlayStation 3. As alterações na estrutura de jogo que vão servir de base para o *FIFA* dos próximos anos (estamos a falar de um motor de jogo bombástico, o maior investimento de sempre da Electronic Arts nesta área, e que será transversal à grande maioria dos títulos da EA Sports) não é adaptável nas 128 bits, resultando assim numa versão um pouco sem sabor na PS2, apesar das pequenas melhorias se fazerem sentir em alguns níveis e existir um modo online exclusivo mas de eficácia duvidosa – pelo menos em Portugal.

Comecemos então pelo modo Dynasty. Tal como no ano passado, temos aqui uma espécie de *manager*, que nos obriga a gerir vários departamentos do nosso clube, controlar as contas e contratos, receitas de bilheteira e publicidade, pressão dos adeptos e imprensa, com a diferença que nos momentos das partidas em si existem três opções distintas: podemos controlar normalmente a equipa, gerar automaticamente o resultado ou accionar uma opção do género *Championship Manager*, onde aparecem frases descritivas dos momentos mais emotivos da partida.

O objectivo é transformar a nossa personagem sem qualquer experiência num treinador de cinco estrelas, que durante 15 temporadas vai tentar ganhar tudo o que puder, mudando de clube dentro ou fora do continente de origem.

Se no passado já existia uma ligeira vertente de Role Play, agora esta é mais visível que nunca, pois além do staff (treinadores adjuntos, médicos ou olheiros) temos a evolução de todos os jogadores da nossa equipa. A subida das suas características faz-se sentir dependendo de vários factores, como a idade – os jogadores mais velhos, mesmo com boas performances em campo, têm as suas características como que estagnadas –, desempenho dentro dos relvados e, a mais importante, utilização em jogos oficiais.

No final de cada partida todos os elementos utilizados recebem pontos de experiência, que quando atingem o patamar dos 100 desenvolvem automaticamente os seus atributos de uma forma genérica.

Ainda dentro do Dynasty Mode existem pequenas novidades. Todo o dinheiro das transacções é em moeda real e não fictício (temos euros, libras ou dólares) e as rivalidades estão mais agressivas entre clubes, sentindo-se isso principalmente em termos sonoros dentro de campo com cânticos e incentivos mais empolgantes. Mas o mais importante é a possibilidade de criarmos uma equipa de raiz. Tal como no jogo da Sega *Let's Make a Soccer Team*, existem vários editores onde a cada utilizador é dada a hipótese de criar o emblema do clube, os seus equipamentos e a escolha de um nome.

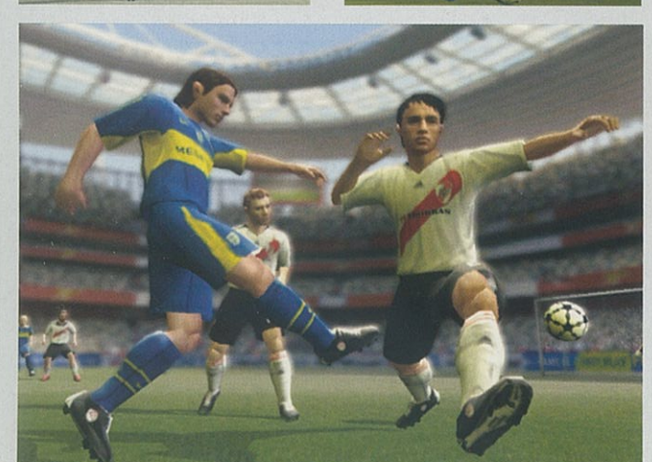
Saindo do Dynasty Mode é no online que se resguardam as esperanças dos elementos da EA Canada, equipa que desenvolve este título. As chamadas Interactive Leagues são exclusivas das 128 bits e permitem aos adeptos apoiarem online a sua equipa favorita em jogos com as equipas adversárias da jornada real. Ou seja, em semana de Benfica – Sporting os fãs vão passar sete dias a jogar contra adeptos da equipa rival, sendo que no final da semana são contabilizados todos os

Ligas Interactivas

Online em honra do clube

É este o grande exclusivo das versões de 128 bits... mas com que sucesso?

Apesar da ideia ser boa... Não acreditamos que existam jogadores suficientes para apoiar as equipas pequenas neste modo online, quer seja nos campeonatos nacionais ou não.



Derbis valorizados Os jogos entre equipas grandes vão ser o ponto alto destas ligas online, onde se promete combates fervorosos entre adeptos. Atenção ao fair play!

Rivalidades As rivalidades fazem-se sentir mais do que nunca e tudo porque existem agora reacções do público mais frenéticas do que nunca em situações chave do jogo.

Estádios portugueses Alvalade XXI, Luz, Dragão e Bessa são os estádios nacionais recriados com muita fidelidade e estilo neste novo *FIFA 07*.

resultados e encontra-se assim o resultado para este campeonato virtual. A ideia até é boa, mas será que existe muita gente pronta para apoiar jogos como o Beira Mar – Naval...? Não nos parece! De qualquer forma esta é uma experiência da EA Sports que em caso de sucesso será implementada definitivamente na série nas consolas de nova geração.

Mesmo motor de jogo

Dentro de campo as novidades não se fazem sentir em grande monta, o que é normal visto o motor de jogo ser o mesmo da versão *06*, apesar de existirem pequenas melhorias nas animações e implementação de novas fintas nos jogadores mais habilidosos. De resto é a mecânica do ano passado, limada, é verdade, mas com as mesmas falhas de controlo do esférico, de evolução em campo fluida e sobretudo sem a pujança do rival *Pro Evolution Soccer*.

Pode parecer um pormenor sem grande importância, mas no decorrer das muitas partidas que a PSM3 efectuou, demos por nós a aplicar uma valente goleada a uma equipa rival – num jogo em nossa casa. Nestas situações de goleada, se começarmos a passar a bola pelos nossos jogadores, num daqueles "bailes" tão populares no nosso país, começamos a ouvir uns fantásticos "OLÉS!". Temos que dar o braço a torcer que ninguém ficou indiferente e apesar de ser um pequeno pormenor é capaz de excitar qualquer fanático do desporto-rei.

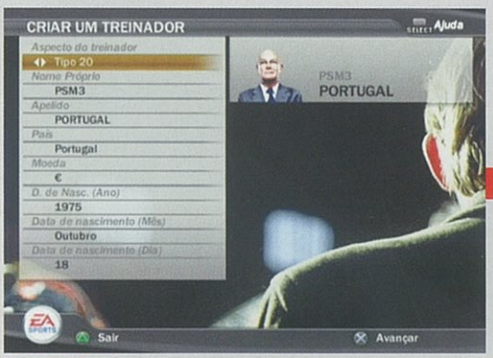
As restantes particularidades sonoras são, como sempre, deliciosas. Comentários da dupla Hélder Conduto (que depois do falecimento de Jorge Perestrelo passou a locutor principal) e David Carvalho, este último na pele de comentador, dão aquele toque adicional de emoção em português que é tão bem-vinda aos simuladores de futebol – convém dizer que no que diz respeito ao mundo das consolas isto é um exclusivo PlayStation 2, tal como a tradução de todos os menus de jogo. Também os cânticos estão novamente uma loucura, com todos os incentivos dos clubes mais populares do nosso país

Ponto Alto

Modo Treinador

Atingir a glória no vosso clube favorito

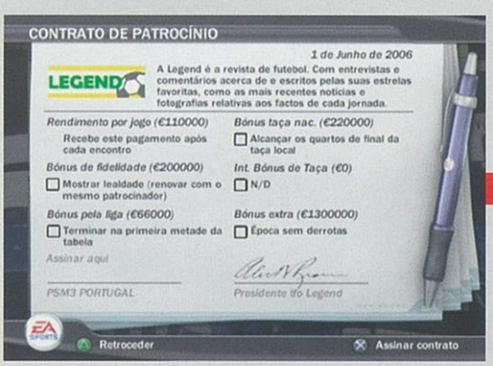
São muitas as particularidades a ter em conta quando tomamos o controlo de um clube de futebol



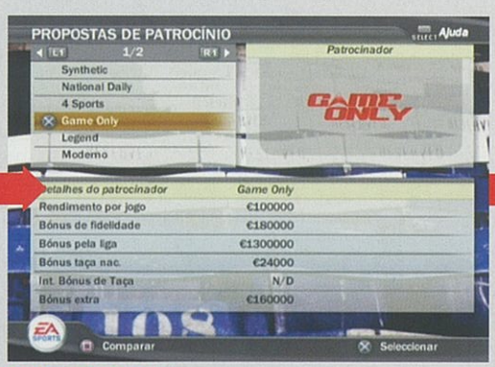
Criar o treinador Tudo começa com a escolha do tipo de treinador. Do seu nome à data de nascimento, passando pela nacionalidade e também o aspecto, tudo pode ser ajustado ao nosso gosto.

País onde treinar O passo seguinte é escolher o país onde treinar. Nesta situação todos os clubes estão disponíveis, mas daqui para a frente a conversa é outra e para chegar a um grande não é fácil.

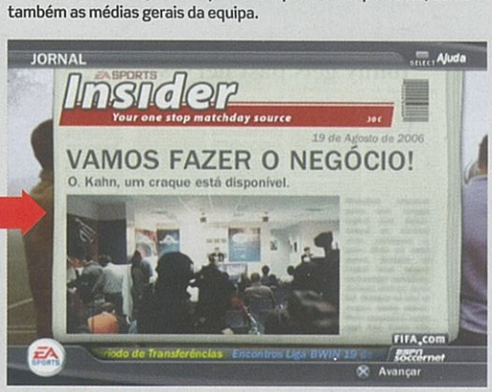
Clube ideal No momento da escolha existem algumas características a ter em conta. O orçamento para a temporada é importante, como também as médias gerais da equipa.



Assinar contrato Na altura de dizer o "sim" final ao clube também é obrigatório ler com atenção os objectivos propostos pela direcção, pois por vezes exigem bastantes condições.



Escolher patrocinadores Depois de assumir o comando do clube é necessário gerir vários pormenores financeiros que vão da escolha dos patrocinadores até ao valor dos bilhetes.



Gestão do plantel Antes do campeonato ter o seu início temos de fazer uma gestão racional do plantel, saber que lacunas existem e por fim aceder ao mercado de transferências.

Abordagem normal Na altura de iniciar as hostilidades em campo existem três opções distintas. A mais normal é controlarmos nós próprios a equipa como em qualquer simulador de futebol.

Formato Championship Manager Esta abordagem, em formato de relato escrito, foi celebrizado por *CM* e aparece neste *FIFA* no seu modelo mais clássico.

Lotaria automática Para aqueles campeonatos em que tudo está decidido o melhor é escolher o resultado imediato. Assim recebemos automaticamente o desfecho da partida.

(do Sporting à Académica, passando pelo Belenenses ou Boavista) a estarem presentes com grande classe.

Com cada vez mais licenças, *FIFA* apresenta-se como o simulador perfeito para extravasarmos a nossa paixão clubística, algo que no mundo dos videojogos não encontra rival, mas na jogabilidade a distância para a qualidade de *Pro Evolution Soccer* é cada vez maior. Claro que para a PS2 não se esperavam grandes alterações, pois o novo motor de jogo criado para as consolas de nova geração não é exequível com as 128 bits, mas mesmo assim, e de uma série com os pergaminhos de *FIFA* no mundo dos videojogos, espera-se sempre mais.

Resta-nos esperar pela nova geração de *FIFA*, pelo tal motor de jogo que servirá de base para o futuro desta série e que todo o clã da EA Sports espera que volte a colocar o seu simulador de futebol na liderança.

PSM3 Veredicto

***FIFA 07* contém...**

Todos os clubes da Liga BWin | Comentários e cânticos em português

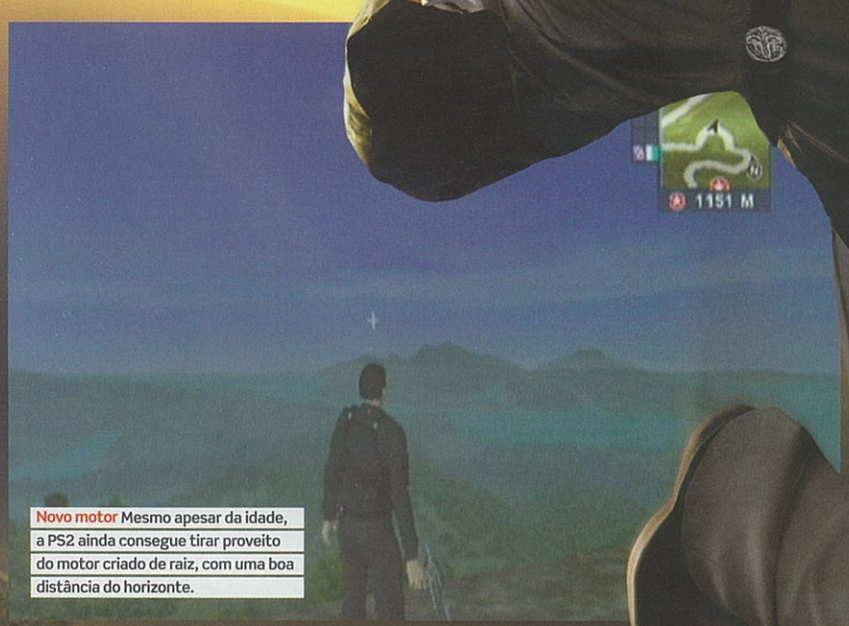
Em resumo Mantém as licenças que tão importantes são, mas o futebol, apesar de agradável, é inferior a *PES*.

78

PS2

Editora Eidos | **Produtora** Avalanche Studios
Preço € 49,99 | **Lançamento** Já disponível
Multiplayer Não disponível

"Não há edifício ou montanha que não nos atraia a atenção"



Novo motor Mesmo apesar da idade, a PS2 ainda consegue tirar proveito do motor criado de raiz, com uma boa distância do horizonte.

PSM3 RECOMENDA

Just Cause

Exagerado e divertido, é a grande surpresa do ano

DETALHES

Acção e acrobacias exageradas?	☑
Constantes saltos de pára-quedas?	☑
Um enorme mapa para explorar?	☑
Acusar o jogo de ser aborrecido?	☒

Surpresa não será bem o termo. Talvez mais a confirmação do potencial do título de estreia dos estúdios suecos da Avalanche. *Just Cause* é uma das experiências mais divertidas deste ano (e já estamos a contar com os hipotéticos jogos de lançamento da PS3) e, mesmo com a PlayStation 2 a revelar o peso da sua idade, ainda consegue dar conta do motor criado de raiz para o jogo.

O jogo aposta tudo na exploração livre, oferecendo um mapa de dimensões impressionantes – o conjunto de ilhas tropicais que constituem a nação fictícia de San Esperito – que podemos percorrer de uma ponta à outra desde o início. Por detrás deste jogo parece estar a ideia de agarrar em todas as partes divertidas de *GTA* e oferecê-las logo desde início. Os aviões e helicópteros são mais que muitos e logo após um par de missões, damos por nós a perseguir o som de um desses veículos, só para apanhar "boleia" graças ao nosso gancho magnético. E os saltos em queda livre sucedem-se, só pela diversão de mergulhar de cabeça a alta velocidade e abrir o pára-quedas no último momento possível. Brilhante.

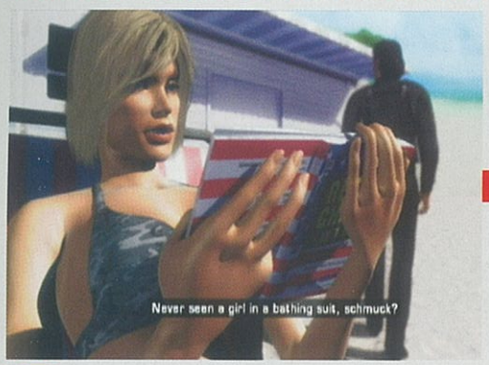
Viva la revolución!

Em *Just Cause* somos Rico Rodriguez, um agente da CIA cheio de estilo, cuja especialidade é derrubar governos despóticos. E é essa a nossa missão em San Esperito: ajudar a rebelião (liderada por Caramicas) a libertar a nação das garras do

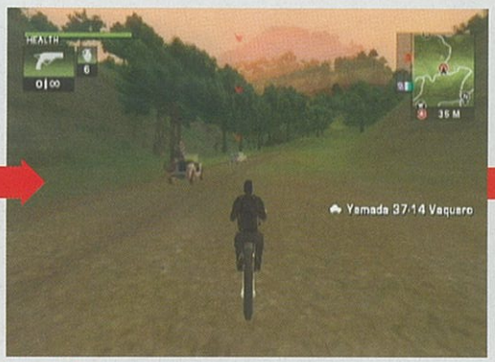
Emblemático

Mergulhem de cabeça num vulcão

A missão em que temos de eliminar o General José Durango exemplifica bem o potencial de Just Cause

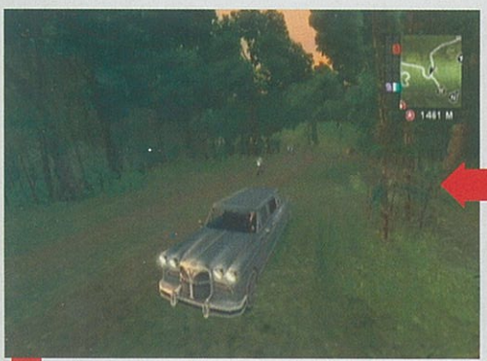


Briefing Sheldon e Kane explicam-nos a missão. Durango está a caminho de um bordel situado na cratera de um vulcão.

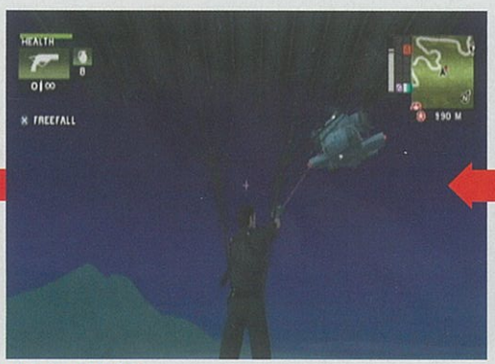


Perseguição Temos de localizar a comitiva de Durango. Supostamente ele está na limusina assinalada.

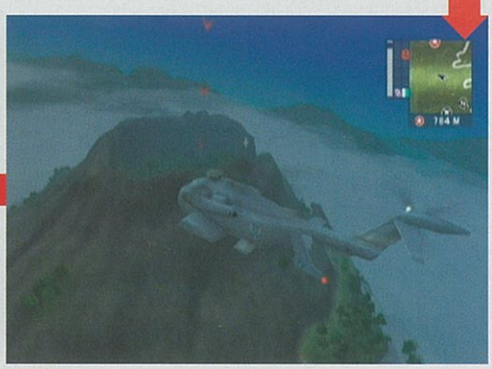
Gancho Com a ajuda do nosso *gadget* favorito, podemos apanhar boleia da limusina e evitar os seguranças.



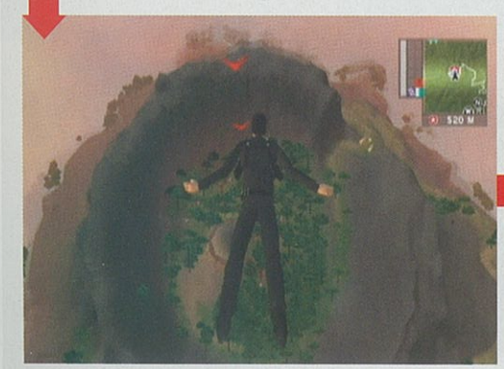
Sempre a subir Lá está o vulcão. Como preferimos fazer as coisas com estilo, vamos ganhar mais altitude.



Chamar a atenção Os guardas não nos dão tréguas e nos confrontos não faltam helicópteros. É altura de usar o gancho de novo.

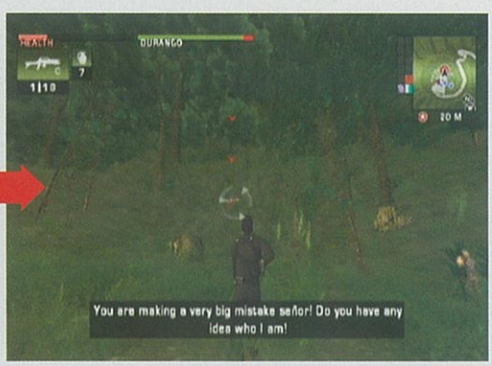


Engodo Afinal Durango não está no veículo. Já deve estar no bordel situado no vulcão. Temos de arranjar maneira de lá chegar.



Queda livre A imagem não mostra, mas subimos até mais de 4.500 metros e depois atirámo-nos de cabeça até ao objectivo.

Arriscado Abrir o pára-quedas no último momento possível é sempre uma emoção. Agora temos de procurar Durango.



Eliminar alvo Ele estava num jacuzzi com umas "amigas". Não o deixem fugir para muito longe. Umas rajadas acabam com ele.

El Presidente Montalban. Mas existem também outras facções, nomeadamente os cartéis da droga. Como qualquer bom espião, vamos ter de fazer jogo duplo junto do cartel Riojas, na tentativa de derrotar o cartel Montanos, também ele com ligações a El Presidente. Apesar da localização paradísiaca, este não parece ser o melhor local para passar férias. Mas isso não impede que nos possamos divertir.

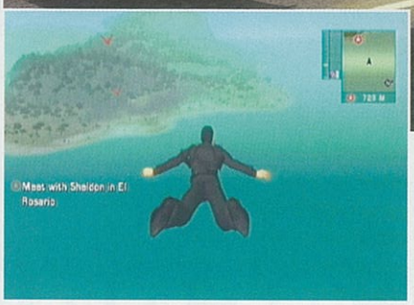
O jogo obedece à receita clássica de missões principais que compõem a história, apoiadas por objectivos secundários que servem, basicamente, para desbloquear esconderijos ao longo do mapa, assim como novas armas e veículos. Acabam por ser muito parecidas, mas o incentivo de conseguir ter aviões ou helicópteros à porta de certos esconderijos parece ser suficientemente forte para as fazer.

Mundo de oportunidades

Logo após algumas missões iniciais, a presença de helicópteros começa a ser constante. Alguns surgem quando estamos envolvidos em tiroteios com as forças governamentais, mas outros seguem a sua rotina pelos céus de San Esperito. E assim que nos é dado o gancho magnético, ganhamos ainda mais oportunidades de os apanhar. E o controlo é bastante intuitivo.

O mesmo acontece com as acrobacias que Rico consegue fazer. Saltar de um carro em andamento para outro veículo é apenas uma questão de carregar duas vezes no mesmo botão. Saltar de um veículo para um desfiladeiro e abrir o pára-quedas é igualmente fácil. Talvez o mais complicado seja apanhar "boleia" dos helis com o

Inesperado A acção frenética e a física exagerada dão lugar a situações únicas e inesperadas.



Radical Logo desde o início que a Avalanche Studios faz questão de mostrar o potencial do jogo.

gancho, mas é tudo uma questão de prática. Este sistema garante que *Just Cause* se torne divertido logo desde início. Não há ponto alto, seja um edifício ou uma montanha, que não seja suficiente para nos atrair a atenção para um arriscado salto em queda livre. Isto quando não estamos apenas interessados em levar um avião até ao limite da sua altitude, para depois nos atirarmos cá para baixo.

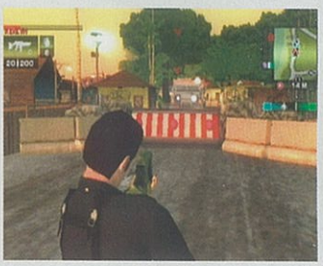
Just Cause é um jogo que nos permite fazer quase tudo o que nos apetecer, por mais impossível que pareça. A sua acção exagerada assenta-lhe que nem uma luva e até lhe perdoamos o facto de ser possível saltar de um barco directamente para um helicóptero. E a IA faz um excelente trabalho em proporcionar momentos inesperados durante as missões (ou quando apenas estamos a explorar as ilhas). Os combates, facilitados por um sistema de *lock on* (que permite até rebentar granadas com um tiro), são sempre repletos de explosões, especialmente se tivermos perseguições pelo meio. Ver um jipe da polícia governamental a sair disparado por um precipício, com o motor em chamas, é excelente. E como não são momentos predefinidos, são coisas que não se repetem.

Ajudar a rebelião

Liberdade ou morte

Subam na consideração dos guerrilheiros

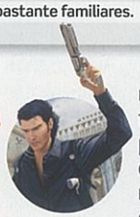
Iniciar a acção Cada aldeia tem um guerrilheiro que temos de contactar para dar dar início à sua libertação.



Barreiras A libertação é feita por fases. Temos de fazer explodir todas as barreiras na estrada antes de podermos chegar à bandeira.

Capturar a bandeira O objectivo é chegar à praça central e mudar a bandeira. Curiosamente as cores da revolução são bastante familiares.

Limpeza É sempre possível usar as armas montadas nos jipes dos guerrilheiros para "limpar" o caminho.



Arsenal e veículos Claro que *Just Cause* está recheado de armas. Mas Rico só pode transportar um número limitado. Quanto aos veículos, a quantidade e variedade são realmentes espantosas.

É verdade que o jogo tem algumas mecânicas repetidas (quantas aldeias vão ter paciência para libertar?), mas desde o primeiro momento *Just Cause* assume-se como uma experiência gratificante e, não nos cansamos de repetir, extremamente divertida. Pode não ter o charme e o humor sarcástico de *GTA*, mas corrige as eternas falhas do jogo da Rockstar. Só por opção é que temos de percorrer enormes distâncias do cenário à procura de uma missão. Podemos sempre chamar um veículo que nos é entregue por helicóptero ou pedir extracção para a próxima missão ou esconderijo. E o sistema de *checkpoints* das missão impede que tenhamos de repetir secções inteiras quando falhamos à primeira. É já mencionámos que controlar um avião e saltar em queda livre é a coisa mais fácil do mundo neste jogo?

Ponto Alto

"Levar um avião ao limite e depois saltar"

PSM3 Veredicto

***Just Cause* contém...**
Saltos em queda livre | Muita destruição | Muita diversão | Um mapa enorme

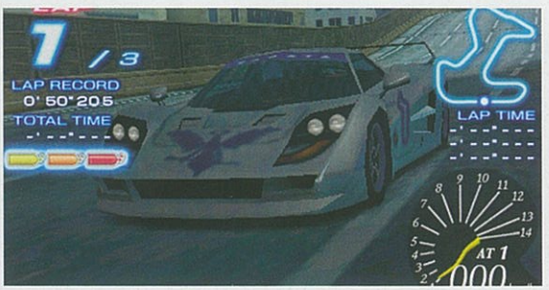
Em resumo Acima de tudo é um jogo divertido. Apesar de alguma repetição, oferece uma experiência única.

85

Editora Sony | **Produtora** Namco Bandai
Preço € 49,99 | **Lançamento** Setembro
Multiplayer 1 - 8 (Wi-Fi)

Encontrem as diferenças Como podem ver nesta imagem, *Ridge Racer 2* é igual ao anterior em praticamente tudo.

Um doce para a vista Visualmente, está tudo na mesma, mas dada a qualidade do original, não nos podemos queixar. O detalhe dos carros (principalmente no ecrã de selecção) é fantástico e as pistas estão repletas de animação. Um verdadeiro bombom para adoçar a vista.



Ridge Racer 2

Um regresso pouco inspirado do primeiro grande jogo da PSP

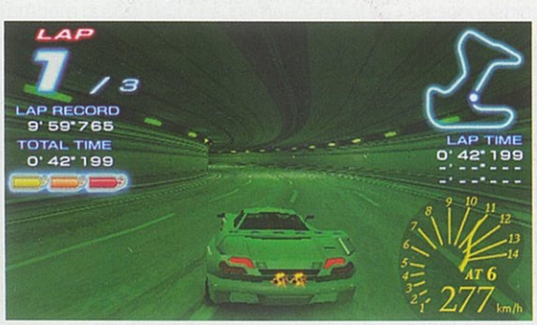
Há cerca de um ano tivemos o prazer de assistir ao lançamento da pequena PSP, que se fez acompanhar por um belo catálogo, liderado pelo fabuloso *Ridge Racer*. Mantendo o estilo *arcade* que sempre caracterizou a série, o jogo da Namco oferecia vasto conteúdo e enorme poder gráfico. Ficámos obviamente excitados com a ideia de uma sequela, mas esse entusiasmo esvaneceu num jogo praticamente idêntico ao primeiro, com novidades que se contam pelos dedos de apenas uma mão.

Ridge Racer 2 é idêntico ao original em basicamente tudo o que se possam lembrar. Os menus e os *loadings* estão inalterados, o grafismo está igual, a interface não apresenta novidades e grande parte do conteúdo é o mesmo. Pelo menos a apresentação inicial em CGI é diferente.

Volta ao mundo Ridge Racer

O modo World Tour permanece como principal atracção mas, tal como tudo o resto, está na mesma. Percorrem torneios num Tour pelo universo *Ridge Racer*, composto por pistas retiradas de todos os jogos da série, desbloqueando novos veículos e percursos para os outros modos de jogo conforme vencem as provas impostas. Pelo menos existem algumas novidades quanto aos modos de jogo, embora nada que nos tenha entusiasmado.

Single Race chama-se agora Arcade e adiciona um sistema de *checkpoints* ao que já conhecíamos do anterior. Duel coloca-nos lado a lado com outro oponente seleccionado pelo jogo e Survival oferece uma luta com outros três participantes, em que o último de cada volta é eliminado até sobrar apenas um. A juntar a estes elementos, temos os repetentes Time Attack e Wireless Battle, este último com suporte para oito jogadores em simultâneo através de Wi-Fi. De resto, a novidade principal é mesmo o acréscimo de veículos e pistas por desbloquear, que apresentam a qualidade habitual dos jogos *Ridge Racer*. Muito pouco para uma sequela que exige um preço tão elevado.

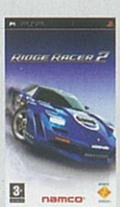


Um jogo cheio de classe

Existem seis classes de veículos em *Ridge Racer 2*, cada uma mais rápida que a outra e todas com carros cheios de "classe".

Ideal para corridas rápidas no autocarro e longo o suficiente para várias tardes de jogatana, *Ridge Racer 2* acaba por não se revelar a sequela que esperávamos e só se forem mesmo fanáticos pela série é que o vão adquirir, dadas as inúmeras semelhanças com o original. Contudo, se ainda não têm o original, este é a vossa melhor opção, já que é provavelmente o *Ridge Racer* mais completo de sempre.

PSM3 Veredicto



***Ridge Racer 2* contém...**
Mais carros | Mais pistas | Mais modos de jogo | Ainda mais *drifts* | *Multiplayer* via Wi-Fi

Em resumo Uma verdadeira desilusão como sequela, mas é o melhor *Ridge Racer* para a pequena portátil.

80

MAXI
consolas
NA PRÓXIMA EDIÇÃO
grand theft auto
Vice city Stories
EXCLUSIVO!
O MAIS AGUARDADO
TÍTULO DE PSP
PARA O NATAL
A REVISTA DE JOGOS PARA TODAS AS CONSOLAS
NAS BANCAS DIA 1 DE CADA MÊS
SÓ
€ 2,50

PS2

Editora Sony | **Produtora** Sony
Preço € 49,99 | **Lançamento** 29 Setembro
Multiplayer 1-4

B-Boy

E nós que pensávamos que o breakdance tinha morrido com os anos 80...

DETALHES

40 excelentes faixas de hip-hop e funk? ☑

40 personagens não tão excelentes? ☑

Crazy Legs, a lenda do breakdance? ☑

Fatos de treino da Adidas? ☒

A tradição diz-nos que a dança é impossível de reproduzir num jogo. A não ser que consigam rodar os analógicos ao ritmo daquela coisa idiota que a Nelly Furtado faz com os ombros, tudo o que se pode fazer é seguir a batida, o que é muito mais divertido na vida real. O breakdance é um caso diferente; além de ser realmente difícil de executar de forma convincente, é competitivo, complicado e tem características suficientes para se tornar um jogo ao estilo de *Tony Hawk*.

Mas resultará como jogo? Em primeiro lugar, demora algum tempo a apanhar-lhe o jeito. Os botões dos símbolos correspondem às quatro principais áreas do breakdancing – toprock, downrock, power moves e freezes. Para os passos mais básicos, como o six-step e freezes, basta um clique no botão, mas kneespins, swipes e o famoso 'nutcracker windmill' já requerem dois ou três. Ainda vos parece fácil? O problema é que além disto, ainda é preciso seguir o ritmo carregando nos gatilhos a tempo com os mínusculos ícones que rodam no chão. O ideial é transitar de um movimento para outro nas batidas especiais azuis para ganhar pontos extra. Como se não bastasse, a maior parte dos movimentos fazem aparecer uma barra de swing (tipo golfe) e atiram-vos para um microjogo de fracções de segundo que determina a qualidade do movimento. Se arrastarem os pés vão estatelar-se no chão, e se falharem demasiadas batidas não conseguirão manter o movimento.

Ao princípio é difícil de executar, mas não demora muito até acertarem com os passos. E o mais estranho é que à medida que avançam torna-se mais fácil, logo mais divertido. Primeiro só podem passar para os movimentos melhores a partir dos básicos, o que significa que terão sempre de voltar ao six-step, e de nada serve carregar noutros botões. Com prática, já será possível saltar, por exemplo, de um headspin para um halo. Aprendam bastantes movimentos e chega uma altura em que qualquer combinação de botões faz magia em forma de dança. É uma espécie de curva de aprendizagem invertida.

"Go with the Flow"

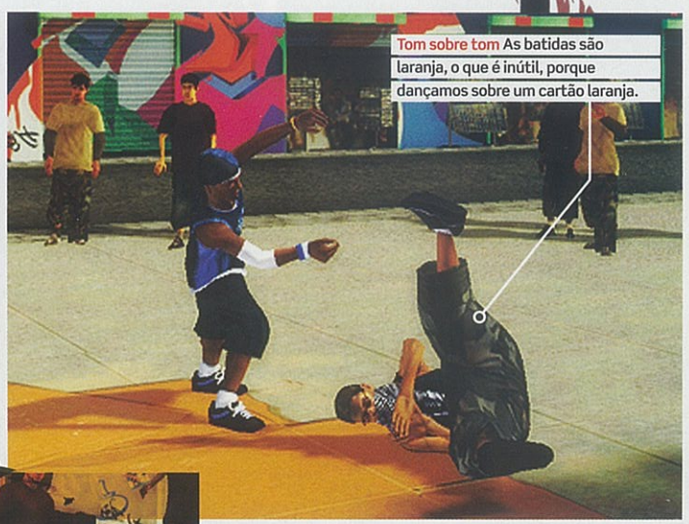
Mas será que resulta realmente? Mais ou menos. Nas competições são pontuados em tempo real por aspectos como Flow (fazer muitos movimentos juntos), Rhythm (acertar no ritmo) e Fundamentals (não cair). Cada categoria tem medalhas para oferecer, e com o formato de "melhor em três" terão de reagir ao que o outro B-boy faz: se ele ignorar o ritmo, por exemplo, podem ganhar facilmente uma medalha de ouro em Rhythm e passar o resto do *throwdown* concentrados em vencê-lo nas outras categorias. À medida que a dificuldade aumenta, podem obter mais throwdowns, e ganhar medalhas pode transformar-se numa guerra. Mais à frente haverá mais participantes em cada lado.

Realista? Nem por isso. No breakdance da vida real, os throwdowns são

B-Boy

"Achas que me consegues ganhar outra vez? Hum... talvez"

Em movimento Podem mover-se em direcção ao adversário, ainda que não influencie a vossa pontuação.

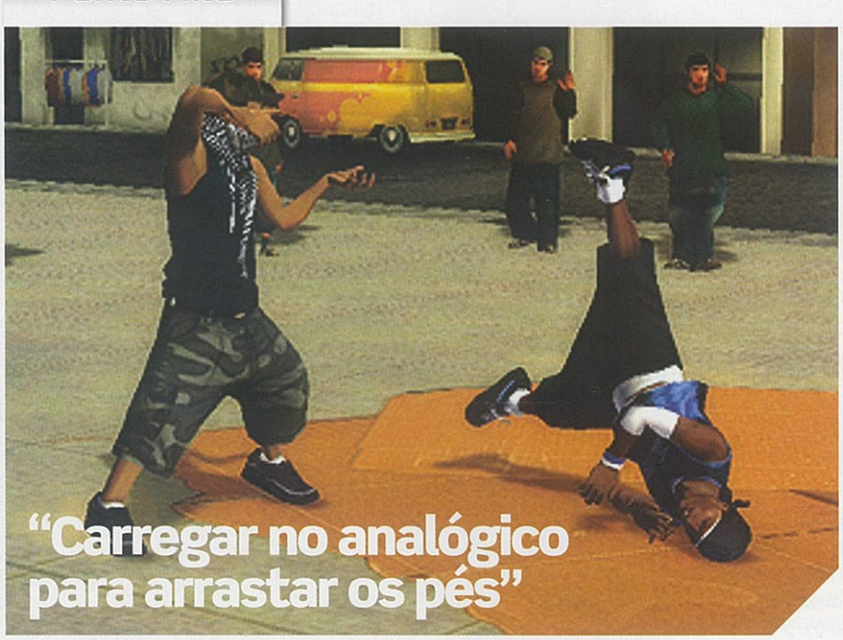


Tom sobre tom As batidas são laranja, o que é inútil, porque dançamos sobre um cartão laranja.

rapidíssimos, com B-Boys a fazer mortais ou a girar com a cabeça no chão antes sequer de o adversário conseguir ir embora. Cada performance pode durar menos de 30 segundos, mas uma competição envolve três ou quatro rounds em que cada B-Boy tenta superar os movimentos do outro. E isto não acontece no jogo: por limitações de memória ou design descuidado, entre performances há uma contagem decrescente de três segundos, o que mata o impulso. A ênfase em movimentos prolongados também é estranha – recebem pontos extra se prolongarem freezes, o que se torna enfadonho e não acontece no breakdance "a sério". Ao contrário de *Tony Hawk* (em que têm de reagir ao meio envolvente), ou de um *beat 'em up* (em que têm de reagir ao estilo do adversário), se desenvolverem um bom esquema de passos podem repeti-lo contra seis B-Boys diferentes e derrotá-los a todos. E uma vez que ser bom significa concentrar-se nas batidas e nada mais, acabam por fixar os olhos nos marcadores das batidas que passam a piscar, em vez de admirar e reagir às excelentes animações.

Mas o que realmente compromete *B-Boy* é uma falta de atmosfera. Apesar dos tímidos aplausos do público – que não parecem corresponder ao que fazemos – ninguém mostra grande entusiasmo. Além dos momentos em que ganhamos medalhas, é difícil perceber quando nos estamos a sair bem. Até os e-mails de outros B-Boys são desinteressantes: "Achas que me consegues ganhar outra vez?" escreve J-Dog. Se *B-Boy* tivesse sido produzido pela EA, enredo não faltaria: vocês dançariam para salvar um centro comunitário de construtores liderados por Snoop Dogg aos comandos de uma retroescavadora, o comentador gritaria exclamações e vocês receberiam um milhão de pontos por se manterem de pé. Assim têm um jogo morno que é mais divertido de ver do que jogar.

Ponto Alto



Estilo

Metade da diversão é criar um visual – nós gostamos do *look* com um chapéu branco, tão amado pelos B-boys do fim dos anos 80. Bem mais *cool* que um fato de treino.

PSM3 Veredicto

***B-Boy* contém**

Gestos obscenos | Excelentes músicas
Insultos | Poucas B-girls

Em resumo Um bom esforço. Mas fazia-lhe bem um comentador inflamado.

70

PS2

Editora Midway | **Produtora** Terminal Velocity
Preço € 49,99 | **Lançamento** Setembro
Multiplayer Não disponível

Interceptor Desde sempre na série, este fantástico veículo é o suporte para a história, mas a presença de The Rock rouba-lhe atenções.

Uma estreia feliz
As secções na terceira pessoa estão razoáveis, apesar da estreia na série.

Spy Hunter: Nowhere to run

Uma clara tentativa de atrair outros jogadores

Foi no longínquo ano de 1983 que *Spy Hunter* abriu caminho para o mundo dos videojogos, afirmando-se de imediato como um jogo de condução onde a acção tinha papel preponderante. Vinte e três anos depois, *Spy Hunter* apresenta-nos a mudança mais radical de sempre na série, com secções de acção na terceira pessoa.

Aproveitando a experiência e ferramentas utilizadas em jogos como *The Suffering* e principalmente *Psi-Ops*, a Midway achou que estava na hora de retirar Alex Decker, eterno herói da série, do seu não menos famoso veículo, Interceptor. Até porque vai sair o filme em 2007, precisamente com The Rock no papel principal. Apesar de não apresentarem nada novo, estas secções não estão más, contando mesmo com alguns puzzles que utilizam o famoso motor de física Havoc (o mesmo de *Psi-Ops*).

Como a personagem é interpretada pelo famoso *wrestler* The Rock, o combate corpo a corpo tem grande relevância na acção. Existem várias combinações de golpes, arremessos, armas brancas e até movimentos especiais ao dispor do jogador. Apesar das lutas corpo a corpo, grande parte da acção consiste em tiroteios, algo que também não foi descurado pela equipa de desenvolvimento. É bastante fácil apontar e disparar, mais até que em alguns jogos à partida superiores no campo da acção na terceira pessoa.

Desgosto para os fãs?

Apesar de as secções de acção na terceira pessoa ocuparem uma larga fatia, *Nowhere to Run* não seria um *Spy Hunter* sem perseguições estonteantes. O Interceptor é um veículo formidável, que se adapta a qualquer situação. Além de se transformar em barco, avião e claro, carro, até pode despejar uma mota em caso de recurso! O jogador irá viver todas estas experiências durante a aventura, mas infelizmente não irá encontrar uma jogabilidade à altura das exigências. A condução do veículo é péssima, em qualquer uma das formas, e as perseguições são mais frustrantes que divertidas. Se a isso juntarmos o fraco grafismo que ocupa estas secções, pior fica. Seguramente, o pior elemento do jogo.

Nowhere to Run é sem dúvida um jogo melhor que os últimos da série, mas não da forma que seria de esperar. As novas secções de acção estão relativamente bem conseguidas, mas a condução deixa muito a desejar. Como foge demasiado ao que a série tem feito nos últimos 20 anos, não o podemos recomendar aos fãs. Mas se gostam de acção e procuram algo para entreter nesta época de seca, pode servir de petisco para o Natal que se aproxima.

The Rock na pele de Alex
A famosa estrela do *wrestling* interpreta o papel do herói da série, Alex Decker. Todos os movimentos foram capturados pelo próprio.

PSM3 Veredicto

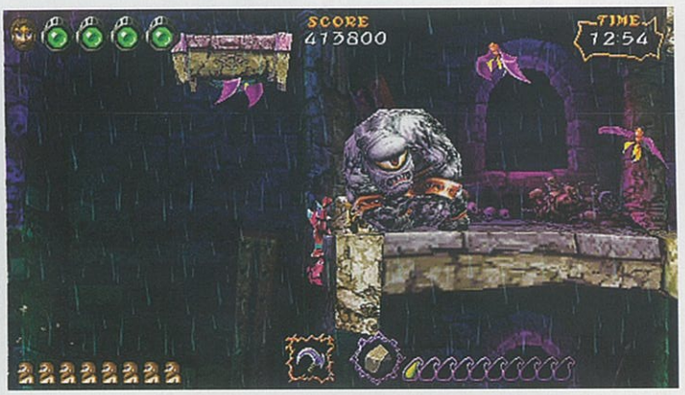
***Spy Hunter: Nowhere to Run* contém...**
The Rock como herói | Secções na terceira pessoa | Poucos níveis de condução | Interceptor

Em resumo Os fãs de *Spyhunter* devem abordá-lo com cuidado, mas até pode agradar a fãs de acção.

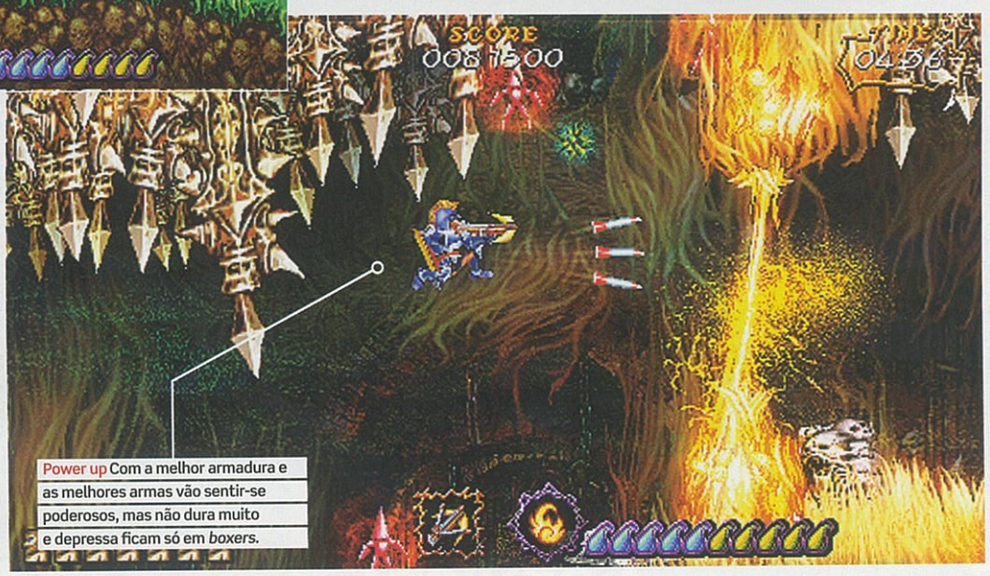
68

Editora Capcom | **Produtora** Capcom
Preço € 49,95 | **Lançamento** Já disponível
Multiplayer Não disponível

Armas Começam com uma lança, mas ao destruírem vasos e cofres podem apanhar bombas, bestas, bumerangues e facas de atirar.



Fantasmagórico Estas mãos erguem-se do chão e agarram-vos.



Power up Com a melhor armadura e as melhores armas vão sentir-se poderosos, mas não dura muito e depressa ficam só em *boxers*.

Ultimate Ghosts 'n Goblins

Será este finalmente o último? Não nos parece...

DETALHES

Gráficos pseudo 3D mais evoluídos? ☑

Dificuldade elevada? ☑

Frustrante até arrancar cabelos? ☑

Melhorou com o passar do tempo? ☒

Acharam as missões da escola de aviação de *San Andreas* superfáceis? Riram-se com desdém de *Gradius* no nível de dificuldade 'Mega Bastard'? Ganharam a licença International A em *Gran Turismo* sem partir uma costela? Então *Ultimate Ghosts 'n Goblins* é para vocês. É mais difícil que todos estes jogos juntos, já que exige não só a destreza manual de uma pessoa com cem dedos, mas também uns nervos de aço. Às tantas vão querer atirar a PSP contra a parede, mas no fim – pelos menos para os masoquistas – é tão recompensador como um jogo de plataformas da velha guarda consegue ser.

Este *remake* do jogo *arcade* dos anos 80 mantém a mesma história – uma donzela foi raptada por um demónio e vocês, na pele do cavaleiro Arthur, terão de a salvar da enorme torre onde está encarcerada. Para isso há que passar por ecrã após ecrã de plataformas a cair, fossos sem fundos e monstros imparáveis que seguem padrões tão difíceis de evitar que, em comparação, os raios laser de *R-Type* são canja. E mesmo que saibam de cor os movimentos de cada inimigo, vão suar para tentar fazer Arthur passar por eles com o D-pad, porque os controlos são imprecisos. Se quiserem, podem usar o analógico, mas nesse caso o jogo torna-se ainda mais doloroso .

As semelhanças com o título *arcade* original não se ficam por aqui. Como sempre, quando Arthur sofre danos perde a sua armadura e vê-se forçado a lutar tapado apenas pelas suas *boxers*. Recolher peças adicionais de armadora eleva o número de golpes que ele é capaz de suportar e o seu design torna-se mais

Salada de monstros Imaginem todos estes inimigos em padrões de ataque aleatórios e impossíveis de evitar.

Erva alta Este é o nosso nível preferido. A erva ondula ao vento e os inimigos erguem-se do solo. Bonito.

Voa, voa Em alguns níveis terão de voar em objectos flutuantes enquanto se desviam de inimigos. São estes momentos que nos levam à loucura.

elaborado. Arthur dispõe ainda de um conjunto de armas projécteis, desde lanças, arpões e bumerangues até (inúteis) cocktails Molotov e uma excelente besta com várias flechas que dispara em todas as direcções. Os jogadores inexperientes que apanham todos os itens que vêem acabam por enfrentar um *boss* armados com uma arma de baixo alcance, ao passo que os veteranos seleccionam a arma adequada para a tarefa e evitam os itens sempre que necessário. É uma escolha táctica de que os fãs de longa data de *Ghosts 'n Goblins* se lembram muito bem.

Mudar é bom

A maior mudança do jogo é o inventário de Arthur. À medida que avançam pelo jogo vão desbloqueando poderes especiais e ataques de magia que podem seleccionar a qualquer momento em pleno nível. O salto duplo, por exemplo, desbloqueia-se ao derrotar um *boss* e recolher um par de botas mágicas. É uma novidade menor e o único momento em que o jogo se desvia das suas raízes descomplicadas de plataformas. Já visualmente o jogo evoluiu, retendo ao mesmo tempo o encanto retro dos seus antecessores; é em 3D, mas tudo se passa de lado. O nosso único lamento é que o jogo parece mergulhado na escuridão, o que não lhe dá um aspecto moderno, em contraste com a consola. Os puristas do *retrogaming* vão adorar, mas só eles.

Apesar do tom sombrio, *Ultimate* tem alguns pormenores gráficos interessantes. Um dos níveis é totalmente feito de erva ondulante, que se ergue e cai em tempo real, criando ainda mais problemas para o sempre maltratado Arthur. E alguns dos inimigos estão bem desenhados; gostámos particularmente dos trolls de um olho que, quando derrotados, explodem e espalham as suas entranhas em cima das *boxers* de Arthur. Muitos dos *bosses* são enormes, incluindo uma aranha que enche todo o ecrã e uma raia flutuante feita a partir de pólen que se dobra quando ataca.

Comilão Este é o primeiro *boss*. Se se aproximarem demais, ele engole-vos e devora-vos a armadura.

Magia trágica O feiticeiro do jogo original está de volta e transforma Arthur em animais como grilos e gafanhotos durante alguns segundos.

Apesar do seu "retroencanto", *Ultimate Ghosts 'n Goblins* não é um poço de diversão e fica aquém de outros jogos de plataformas da PSP. Comparem o *scroll* lateral do jogo com o extenso e divertido mundo de *Daxter* e este ganha destacado. Se há espaço para um jogo tão antiquado como este, é na PSP, mas estejam prevenidos: *Ultimate Ghosts 'n Goblins* é um jogo *arcade* difícil e implacável que nunca cede um milímetro e que vai pôr a vossa paciência à prova.

Ponto Alto

"Lutar com inimigos superiores e terminar um nível em cuecas"

PSM3 Veredicto

***Ultimate Ghosts 'n Goblins* contém...**
Boxers floridas | Lanças | Nostalgia da velha guarda Insectos | Morrer repetidamente | Frustração

Em resumo Um bom *remake* de um clássico das plataformas, mas demasiado difícil, antiquado e curto.

66

Editora Sony | **Produtora** Sony
Preço € 39,99 | **Lançamento** 29 Setembro
Multiplayer 1-4

Espadachim Carreguem no ⊗ para segurar a espada entre as vossas mãos de madeira. A maior parte dos jogos é assim tão simples.

Brincadeira de crianças Aproximem-se sorrateiramente deste macaco e certifiquem-se que ele não vos vê.

Ape Academy 2

Começamos a ficar cansados de tanta macacada

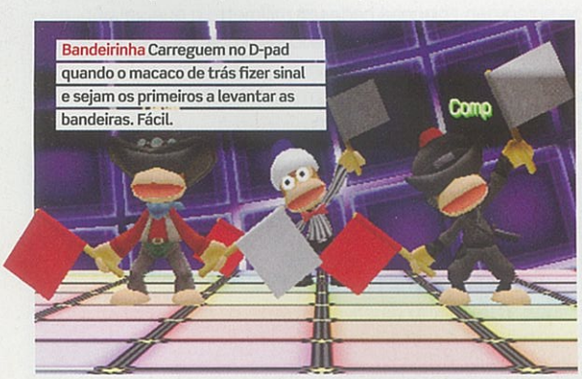
O primeiro *Ape Academy* foi um dos títulos de lançamento da PSP mais bem recebidos, e com todo o mérito. A combinação de minijogos com macacos e o humor destacava-se das inúmeras conversões apressadas de PS2 que inundavam as lojas. Para quem nunca o jogou, saibam que é uma adaptação da popular série *Ape Escape* onde os macacos protagonizavam vários minijogos que duravam entre dez e 30 segundos. A ideia é mais ou menos a mesma de *Wario Ware* do Game Boy e da DS, mas com primatas.

Os minijogos de *Ape Academy 2* abrangem várias actividades, desde carreiras de tiro e testes de memória até uma reinvenção da batalha do filme *Gladiador*, mas sem a cara mal-disposta de Russel Crowe. A maior parte deles é divertida, depois de perceberem o que têm de fazer, e um verdadeiro teste aos vossos reflexos e resistência. Uma vez que são rápidos e variados, *Ape Academy 2* raramente se torna aborrecido, embora alguns jogos se repitam mais do que seria desejável. Mas se montar um cavalo falso ou dar tiros em latas com um macaco vestido de Jason Voorhees do filme *Sexta-Feira 13* não vos deixa empolgados, bem podem vender a PSP. Mas...

Cartas sem trunfo

É uma pena que os minijogos estejam rodeados por um sistema de batalhas por cartas ridículo e difícil de perceber. *AA2* está dividido em várias ilhas que representam os níveis do jogo. Para passar à ilha seguinte, é preciso derrotar o macaco líder dessa ilha, e para isso terão de escolher uma carta e jogar o jogo que ela mostra. Se ganharem, a força do vosso adversário diminui e vocês recebem bananas, que vos permitem jogar jogos de rankings superiores. É preciso ter determinada quantidade de bananas para os desbloquear. Por fim, o objectivo será reduzir a zero a força do adversário e avançar para o nível seguinte. É confuso e desnecessário – o sistema de progressão do primeiro jogo (ganhar minijogos para preencher uma grelha) era bastante mais sensato do que este. *Academy 2* não é fluido, pára e reinicia para deixar entrar as secções das cartas de uma forma irritante. Ao contrário do já referido *Wario Ware*, que tinha uma sequência contínua de minijogos.

No entanto, se conseguirem ignorar este aspecto, o que resta é um *party game* perfeitamente adequado à PSP. Juntem a componente *multiplayer* e terão macacadas para durar três versões de realizador da trilogia completa de *O Senhor dos Anéis*. Mas, se não têm o primeiro *Academy*, optem por essa via.



Bandeirinha Carreguem no D-pad quando o macaco de trás fizer sinal e sejam os primeiros a levantar as bandeiras. Fácil.

A dois

Em *Ape 2* podem jogar minijogos com um amigo na mesma PSP. Cada um pega numa ponta da consola.

PSM3 Veredicto

***Ape Academy 2* contém:**
Bandos de macacos | Jogos de cartas inúteis | Gorilas gladiadores | Símios piratas

Em resumo Muito semelhante ao original para ser obrigatório, com jogos de cartas que de nada servem. Mas não é mau.

71

BGAMER A REVISTA DE TODOS OS JOGOS PARA PC

DVD DUPLA FACE GRÁTIS JOGO COMPLETO PC

OUTUBRO • N.º 99 • € 4,99 (Cont.)

BGAMER

ANTEVISÃO

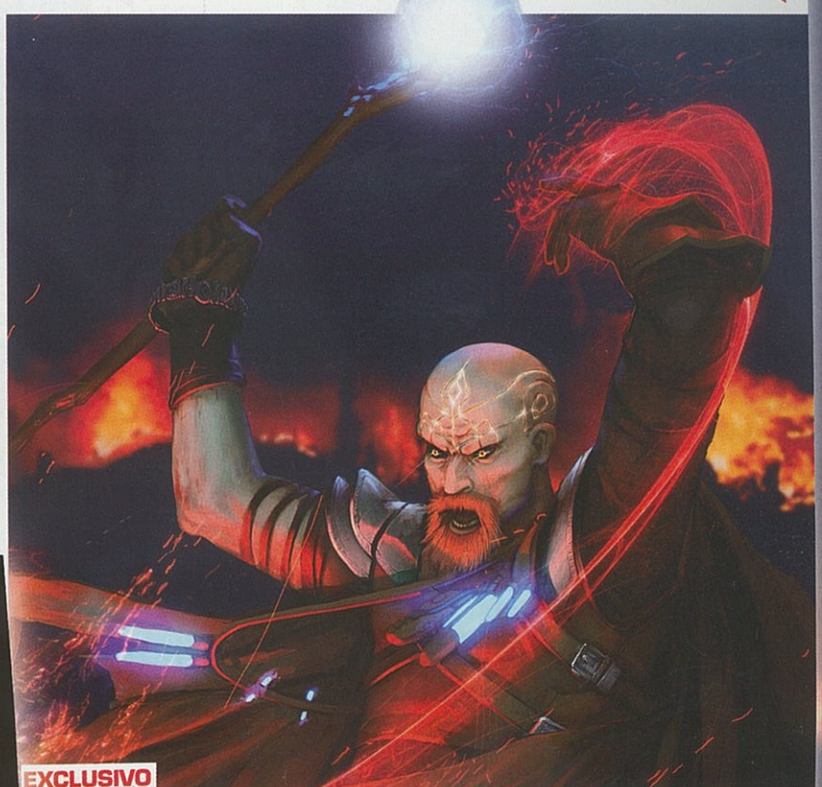
DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

O motor de Half-Life 2 dá vida ao novo jogo da saga.

ESPECIAL

KANE & LYNCH: DEAD MEN

O novo projecto dos



EXCLUSIVO

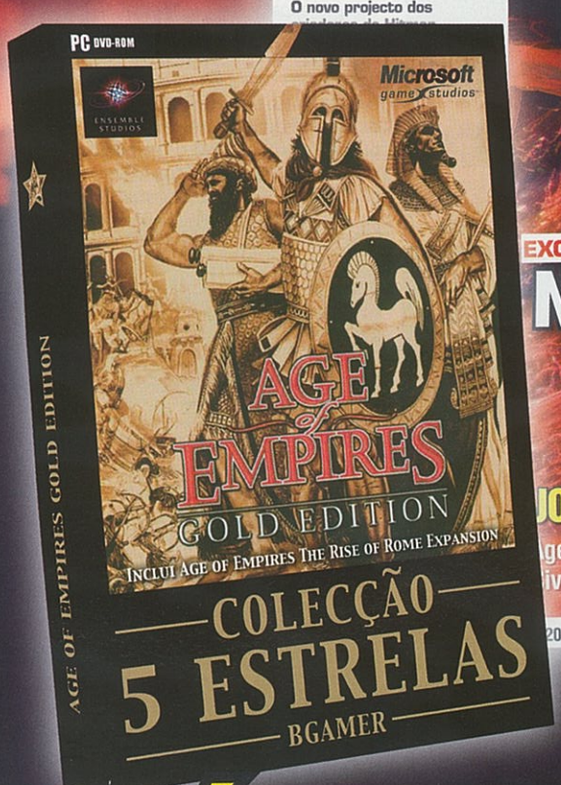
NEVERWINTER NIGHTS 2

O nascimento de uma nova lenda

JOGOS EM DESTAQUE:

Age of Empires III: The Warchiefs • Call of Juarez • GTR 2 • Lego Star Wars II
Civilization IV: Warlords • CivCity: Rome • Reservoir Dogs • Paraworld

2007 • OVERLORD • WORLD IN CONFLICT • THE SHIP • BAD DAY LA • TEKKEN: DARK



DVD DUPLO JOGO + 4 GB DE DEMOS

GRÁTIS JOGO COMPLETO

AGE OF EMPIRES

GOLD EDITION

UM DOS MELHORES JOGOS DE TODOS OS TEMPOS

INCLUI EXPANSÃO *THE RISE OF ROME*

SEMPRE NAS BANCAS A DIA 15 DE CADA MÊS

Apenas € 4,99

Gestor de equipa Escolham uma equipa, vejam-na correr à toa e permitir golos, percam, sejam despedidos, tenham um enfarte. O futebol faz mal à saúde...

Codemasters/PS2/29 Setembro

LMA Manager 07

LMA marca golo mas falha o campeonato

A série *LMA* tem excelentes títulos de gestão de futebol. O problema é que cada louvor que recebe vem com uma reserva: é o melhor *manager* de futebol... na PS2. Isto é importante porque mostra que as pessoas sabem que a PS2 não é a casa natural do género de gestão, e *LMA* teve sempe de superar as limitações da consola.

Os jogos de gestão requerem bastante memória que lhes permita ter extensas bases de dados e grandes quantidades de informação passíveis de serem percorridas em segundos. *LMA* na PS2 não tem nada disso, o que significa que demora bastante tempo a fazer o que quer que seja. O simples acto de mudar para o dia seguinte é uma luta, porque o pequeno "cérebro" do jogo tem de processar os resultados de várias ligas e ainda arranjar tempo de vos dizer que, por exemplo, o Deivid saiu do Sporting. Tudo isto se torna furstrante. Depois temos o motor de jogo, por tradição um ponto forte de *LMA*, mas que agora está menos consistente, com modelos de jogadores bastante estranhos e uma física da bola imprecisa. Em comparação com o de *PES Management* (e até com *Let's Make A Soccer Team*), é menos autêntico. Apesar de o resultado não ser muito famoso, as falas que podem gritar a partir do banco de suplentes estão agora em português. No entanto, apesar do que dissemos, *LMA* tem uma qualidade que sempre esteve presente e que lhe irá fazer bem na PS3 – um bom entendimento do futebol. As transferências são realistas, os objectivos da direcção fazem sentido e, mais importante, podem sempre ver o efeito dos ajustes que fazem à vossa formação em campo, o que vos dá confiança para tentarem ponderar atentamente todas as questões tácticas, e não de forma aleatória.

Se já jogaram algum dos títulos da série, então sabem o que vos espera aqui.

Veredicto

Mais um consistente *LMA*. Venha o de PS3.

78

Reservoir Dogs

Eidos | PS2 | Já disponível

Estes Cães Danados ladram, mas não mordem

Apesar de o conceito deste jogo ser interessante (responder às questões deixadas em aberto pela película de 1992 de Quentin Tarantino), a realização técnica de *Reservoir Dogs* deixa a desejar. O grafismo nunca ascende acima do mediano e a jogabilidade, apesar de tentar desviar-se da classificação de "*shooter* genérico" dando-nos a hipótese de maltratar reféns para obrigar os agentes de autoridade a largarem as armas, é demasiado linear. O mesmo se pode dizer da mão-cheia das missões de condução, que pouco mais pedem ao jogador que seguir do ponto A ao B. A ser apreciado apenas pelos amantes do filme.

63

Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

THQ | PS2 | Já disponível

Um jogo completamente diferente da versão de PSP. E bastante pior

Viram o filme? Então joguem o jogo que não é exactamente sobre o filme, mas tem a participação de Johnny Depp. A história segue o enredo do primeiro filme, mas é relatada e enfeitada pela fértil imaginação de Jack Sparrow. Como seria de esperar de um jogo baseado num filme de piratas, aqui impera a acção e os golpes de espada e existe uma abundância de movimentos. As personagens desenvolvem as suas capacidades à medida que progridem. O jogo inclui ainda um modo cooperativo. Está tudo cá, incluindo as batalhas com *bosses* e os puzzles – parece que a produtora fez uma lista de características e seguiu-a à risca.

O problema é que o resultado final deixa muito a desejar. Por muitas personagens, movimentos ou *bosses* que um jogo tenha, se a acção for enfadonha que quase vos deixa a dormir, de que serve tudo isso? O que resta é metralhar os botões sem qualquer variação. Enterrem esta adaptação insípida e desprovida de originalidade.

47

Tiger Woods PGA Tour 07

Sega | PSP | Já disponível

Contactem o vosso caddie e preparem a viagem até à tranquilidade dos greens da PSP.

Booooooooola!!! Apesar de não ser uma modalidade que agita multidões entre nós, o golfe está na moda e reúne cada vez mais aficionados. Se já fazem parte deste grupo de entusiastas ou estão a pensar em aderir, então aqui está uma excelente oportunidade para testar (ou aperfeiçoar) todas as técnicas antes de se aventurarem num dos muitos campos espalhados pelo país. A série *Tiger Woods* é já um título incontornável do catálogo desportivo da EA e nesta nova edição mantém elevados os seus padrões de qualidade, adaptando-se na perfeição às características da portátil. Quer em termos técnicos, principalmente ao nível da jogabilidade, quer pela riqueza dos conteúdos (onde as licenças oficiais são a cereja no topo do bolo), *Tiger Woods 07* consegue aliar rigor e credibilidade. Atenção que para jogadores mais ocasionais este poderá ser um título demasiado monótono, mas é realmente uma proposta de qualidade e que desse modo vale a pena conhecer.

78

NBA Live 07

EA | PS2 | Já disponível

A série da EA Sports está de regresso, mas já desespera pelos pavilhões virtuais da PS3.

Vocês sabem, é a magia da NBA!!! No menu principal podem encontrar as opções habituais: Season, Playoffs, All-Star Weekend (que inclui o concurso de afundanços e de triplos, o Rookie Challenge e o jogo que reúne as maiores estrelas de cada conferência) e ainda o modo Dynasty, que é novamente o principal motivo de interesse, sobretudo para jogadores mais *hardcore*. Neste contexto existe agora um indicador da moral da equipa (Team Chemistry), um centro com todos os rumores do campeonato e ainda um elemento de fadiga e desgaste dos jogadores. Em campo existem algumas mudanças no sistema de controlo Freestyle Superstars, mas nada de substancialmente inovador.

Não é recomendado a quem tenha adquirido a versão do ano anterior, mas caso não tenham nada do género, então esta é uma opção a considerar.

74

Monster House

THQ | PS2 | Já disponível

Mais uma adaptação de um filme animado! Assim, qualquer dia ainda os proíbem...

Monster House apresenta-vos três crianças – DJ, Chowder e Jenny – numa casa assombrada que gera monstros. Felizmente esta casa não suporta água, por isso, armados com pistolas de água, os três miúdos terão de ensopar tudo para assim ganhar o caminho da liberdade.

Inicialmente o jogo não tem nada de mal, mas quando a variedade de monstros se esgota e a câmara se torna um problema, *Monster House* desce à mediocridade que os produtores de jogos pensam que as crianças gostam. Não ofende, mas também não se destaca.

52

NHL '07

EA | PS2 | 22 Setembro

Começamos a lamentar o facto de não gostarmos de hóquei no gelo

A EA adora o analógico direito. É como que a chave para um mundo mágico de maior controlo, e em *NHL '07* adequa-se perfeitamente ao tipo de desporto retratado. O analógico direito é usado para fazer passes, por isso podem carregar para fazer o disco deslizar pelo gelo. Não vos dá uma grande vantagem nos passes directos, mas para fazer passar o puck pelos adversários até um avançado é perfeito e subtil. *NHL '07* é um simulador muito agradável de jogar, mesmo que não sejam grandes apreciadores de hóquei no gelo.

74

ProStroke Golf: World Tour '07

Oxygen Interactive | PS2 | Já disponível

Mais um jogo genérico de golfe

Os jogos de golfe têm de ser realmente bons para ir buscar público aos jogadores de *Tiger Woods*. Precisam de uma abordagem diferente, como a componente cómica de *Everybody's Golf* ou o controlador Gametrak de *Real World Golf*. *ProStroke Golf*, no entanto, é apenas "mais um jogo de golfe", o que não o levará muito longe.

Tal como *Tiger*, usa o analógico para fazer o swing e tenta impressionar ao ser muito técnico em questões como pancadas em draw e fade, mas se encontrarem um dos primeiros *Woods* em saldos, será mais divertido.

62

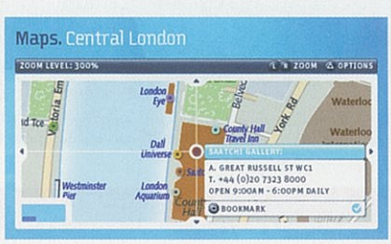
Passport To London

Sony | PSP | 15 Setembro

Um guia interactivo de Londres para a PSP? Marquem já a viagem!

Imaginem que estão em Londres e apetece-vos ir beber um copo ao pub Nag's Head, mas têm vergonha de pedir indicações. Pois agora já podem viajar pela capital britânica sem embaraços. Chegou *Passport*, um guia turístico para a PSP, ideal para quem quer planear um itinerário pela cidade. Traz ainda três percursos em áudio e frases em seis línguas, para que possam ir a um restaurante checo ou começar uma briga em francês. Até tem percursos fora do circuito turístico habitual, mas tenham cuidado para que não vos levem a PSP enquanto olham atentamente para o mapa.

65



Sony | PS2 | 1 de Dezembro

SingStar Legends

Destinado a uma faixa etária superior

Nomes como Ella Fitzgerald, Lous Armstrong, Johnny Cash ou Marvin Gaye não serão decerto os mais populares entre os adolescentes, mas para aqueles que já têm mais uma ou duas dezenas de velas no bolo de aniversário, esta edição de *SingStar* traz excelentes memórias. Cantar *Respect* de Aretha Franklin é compulsivo (mesmo se estão sempre a encalhar na parte de soletrar a palavra), *Enjoy the Silence* dos Depeche Mode até tem um vídeo filmado em Portugal, *Charming Man* de The Smiths é delicioso e *Sympathy For the Devil* dos Rolling Stones um clássico. Se o título *I Heard it Through the Gravepine* vos diz algo, ou se sabem que o infame Michael cantava com os seus irmãos nos Jackson 5 quando tinha uma idade tão tenra quanto as suas supostas vítimas actuais, vão encontrar aqui material para cantarem até ficarem roucos.

Se até querem acompanhar os Nirvana, Blur, Madonna e U2, que também fazem parte da listagem, então não se esqueçam de mencionar Barry White, David Bowie, John Lennon, Elvis ou Dusty Springfield (com *Son of a Preacher Man*) à vossa mãe, pai ou irmã mais velha para os convencerem a investir neste *SingStar Legends*. Black Sabbath, Elton John, Jackie Wilson, Lynyrd Skynyrd, Patsy Cline, Pet Shop Boys, Roxy Music, Sam Cooke, The Monkees, The Police, The Righteous Brothers, Tina Turner e Whitney Houston são os restantes artistas responsáveis pelas 30 faixas incluídas.

As inovações são praticamente inexistentes – este continua a ser o karaoke com comparação da vossa interpretação à dos vocalistas originais – mas para os que querem aumentar a sua selecção musical esta é uma colectânea muito coesa e equilibrada, que atrairá um público mais velho do que o habitual.

Verdicto

Animem os jantares de família com estas lendas.

78

Objectivos A Sony fez questão de lançar este título a tempo do Natal, porque sabe que irá agradar a um leque alargado de jogadores casuais.

PSM3 Recomenda

Os melhores jogos dos últimos meses

Devil May Cry 3: SE
Capcom | PS2
"Mais barato, aperfeiçoado, com extras de grande qualidade e com um jogo base já estupendo, é uma oportunidade a não perder. Obrigado, Capcom."
PSM3 Pontuação 94%

Yakuza
Sega | PSP
"Um jogo de acção onde a história tem um papel de peso e vivamente recomendado. Não existem muitas experiências parecidas na PS2."
PSM3 Pontuação 84%

Tekken: Dark Resurrection
Sony | PSP
"Como demonstração da consola e um exemplo perfeito de diversão portátil, é um dos melhores jogos que podem comprar."
PSM3 Pontuação 89%

Guia PS2

PRIMEIRA ESCOLHA | SEGUNDA ESCOLHA | TERCEIRA ESCOLHA

ROLE-PLAYING GAMES (RPG)

DRAGON QUEST
Edi Square Enix | **Pro** Level 5
Net dragonquest8.com
"Um gigantesco mundo de jogo, uma música espantosa e um dos melhores combates em RPG."
Veredicto 90%

DARK CHRONICLE
Edi Sony | **Pro** Level 5
Net dark-chronicle.com/
"Um dos melhores RPG da PS2 e sim, é melhor que *Final Fantasy X-2*. *Dark Chronicle* é um jogo mesmo *hardcore*."
Veredicto 90%

SMT: LUCIFER'S CALL
Edi Square Enix | **Pro** Square Enix
Net atlus.com/smt/
"Se acham que conhecem RPG, preparem-se porque vão ficar surpreendidos."
Veredicto 85%

TAMBÉM RECOMENDAMOS FINAL FANTASY X-2 **85%** | DISGAEA: HOUR OF DARKNESS **86%** | STAR OCEAN 3 **85%** | KINGDOM HEARTS **88%** | SHADOW HEARTS COVENANT **84%**

PLATAFORMAS

RATCHET AND CLANK 3
Edi SCEE | **Pro** Insomniac
Net ratchetandclank3.com
"A jogabilidade está excelente e tem os momentos mais hilariantes da série."
Veredicto 92%

JAK 2: RENEGADE
Edi SCEE | **Pro** Naughty Dog
Net naughtydog.com
"A verdade é que *Jak 2: Renegade* não é um grande jogo. É um jogo ultra, super, mega-fantástico!"
Veredicto 93%

PSYCHONAUTS
Edi Majesco | **Pro** Double Fine | **Net** psychonauts.com
"Uma espantosa fábula sobre medo, amor, alegria e raiva. Uma aventura incomparável em todos os sentidos."
Veredicto 90%

TAMBÉM RECOMENDAMOS SLY 3 **87%** | BEYOND GOOD AND EVIL **82%** | I-NINJA **85%** | TOMB RAIDER LEGEND **90%** | PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME **87%** | MAXIMO **84%** | METAL ARMS **87%**

ACÇÃO

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
Edi Rockstar | **Pro** Rockstar | **Net** gta-sanandreas.com
"Um dos poucos jogos que serão lembrados daqui a dez anos. Uma obra-prima que não deve ser ignorada."
Veredicto 99%

GOD OF WAR
Edi SCEE | **Pro** SCEA
Net godofwargame.com
"Épico e sem paralelo. *God of War* é simplesmente o melhor jogo de acção para PlayStation 2."
Veredicto 95%

DMC 3: SPECIAL EDITION
Edi Capcom | **Pro** Capcom | **Net** capcom.com/dmc3/
"Aperfeiçoado, com extras de grande qualidade e um jogo base já estupendo, não o podem perder."
Veredicto 94%

TAMBÉM RECOMENDAMOS ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE **91%** | PSI-OPS **86%** | MERCENARIES **88%** | SPIDER-MAN 2 **83%** | TOTAL OVERDOSE **90%** | INCREDIBLE HULK **88%** | GUN **88%**

DESPORTOS RADICAIS

SSX 3
Edi EA | **Pro** EA | **Net** easportsbig.com
"Poucos jogos oferecem momentos de adrenalina tão puros e emocionantes. Obrigatório."
Veredicto 94%

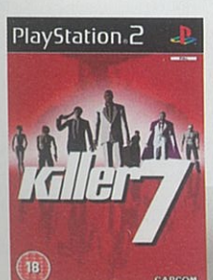
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Edi Activision | **Pro** Neversoft | **Net** planettonyhawk.com
"É verdade que se calhar nunca vamos conseguir aquele combo de um milhão de pontos, mas divertimo-nos a tentar."
Veredicto 94%

SSX ON TOUR
Edi EA | **Pro** EA
Net easportsbig.com
"Suspendemos a respiração, depois de nos aguentarmos numa combo."
Veredicto 83%

TAMBÉM RECOMENDAMOS TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 **89%** | AGGRESSIVE INLINE **83%** | DOWNHILL DOMINATION **80%** | DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2 **76%**

Análises dos leitores Enviem as análises aos vossos jogos favoritos (ou mais detestados) para geral.psm3@goody.pt (ver página 83)

Ignorados Jogos que deviam ter comprado, mas desprezaram

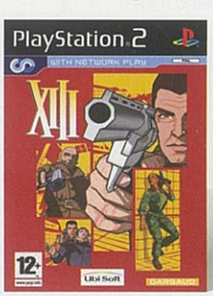


ESQUIZOFRÉNICO

Killer 7
Edi Capcom | **Pro** Capcom
Net capcom.co.jp/killer7/english
Um jogo sobre um velhote esquizofrénico, cujas personalidades múltiplas são assassinos profissionais. Um FPS completamente louco que corre num motor *cel-shaded* e tem várias *cutscenes* anime.
Veredicto 85%

REVOLUCIONÁRIO

Freedom Fighters
Edi EA | **Pro** IO Interactive
Net ea.com/official/freedom
Um dos melhores jogos de acção para a PlayStation 2. *Freedom Fighters* apresentava um simples, mas eficaz sistema de acção táctica, com momentos geniais na terceira pessoa. E lembrem-se: "Um bom RED é um RED morto!"
Veredicto 92%



CEL-SHADE

XIII
Edi Ubisoft | **Pro** Ubisoft **Net** xiii-thegame.com/uk/home.php
Um dos melhores FPS da PlayStation 2, *XIII* é baseado numa excelente BD belga e conta com um visual excelente, graças à técnica gráfica de *cel-shading*. Um jogo recheado de acção e com uma atmosfera única.
Veredicto 87%

Guia PSP

PRIMEIRA ESCOLHA | SEGUNDA ESCOLHA | TERCEIRA ESCOLHA

BEAT 'EM UP

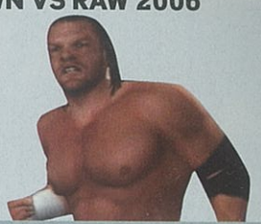
TEKKEN: DARK RESURRECTION
Pro Sony | **Edi** Namco
Net tekken.net

NOVO "*Resurrection* é uma obra de arte na PSP. *Tekken* encontrou finalmente uma nova casa."
Veredicto 89%

DEF JAM: THE TAKEOVER
Edi EA | **Pro** EA | **Net** ea.com

NOVO "Exagerado, estúpido e brutal... mas é tudo elogios. Além disso, podemos dar porrada na pele de Busta Rhymes."
Veredicto 85%

WWE SMACKDOWN VS RAW 2006
Edi THQ | **Pro** Yukes
Net svr2006.com



"Uma enorme lista de lutadores, todos os tipos de lutas e movimentos correctos."
Veredicto 85%

TAMBÉM RECOMENDAMOS FIGHT NIGHT ROUND 3 **84%** | DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI **71%** | STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX **84%**

CORRIDAS

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST
Edi Sega | **Pro** Sumo Digital | **Net** outrun2006.com

"*Coast 2 Coast* podia ser prescrito como cura para a depressão. A maior diversão que podem ter na PSP."
Veredicto 88%

BURNOUT LEGENDS
Edi EA | **Pro** Team Fusion | **Net** ea.com

"O melhor de *Burnout 1*, *2* e *3* na vossa PSP. Quão bom é isso? Muito bom! Atrevido, rápido e deveras explosivo."
Veredicto 92%

RIDGE RACER 2
Edi SCEI | **Pro** Namco
Net namco.com

"A qualidade do primeiro e algo mais. O *Ridge Racer* mais completo de sempre."
Veredicto 80%

TAMBÉM RECOMENDAMOS COLIN MCRAE RALLY 2005 **84%** | MIDNIGHT CLUB 3 **87%** | WORLD RALLY CHAMPIONSHIP **80%** | NFS: UNDERGROUND RIVALS **88%**

FUTEBOL

FOOTBALL MANAGER HANDHELD
Edi Sega | **Pro** Sports Interactive
Net sigames.com

"O motor de jogo imita o desporto-rei na sua forma mais pura. O que o torna extremamente difícil de vencer."
Veredicto 80%

FIFA 06
Edi EA | **Pro** EA
Net easports.com/games/fifa06

"A câmara funciona bem, a atmosfera é realista e o modo Temporada oferece grande profundidade. O melhor na PSP."
Veredicto 81%

PRO EVOLUTION SOCCER 5
Pub Konami | **Dev** Konami
Web pesfan.com

"A câmara defeituosa e os controlos desajustados prejudicam esta tentativa louvável."
Veredicto 80%

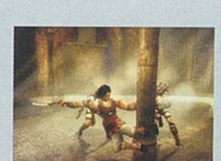
TAMBÉM RECOMENDAMOS FIFA WORLD CUP GERMANY 2006 **79%** | WORLD TOUR SOCCER 2 **78%**

PLATAFORMAS

DAXTER
Edi SCEE | **Pro** Ready at Dawn
Net naughtydog.com

"Tem o aspecto e a jogabilidade de *Jak 3*, mas com o Daxter. Tem de ser vosso."
Veredicto 86%

PRINCE OF PERSIA REVELATIONS
Edi Ubisoft | **Pro** Pipeworks
Net princeofpersiagame.com/uk/



"Uma conversão directa de *Warrior Within* para a PS2. Mas tem algumas falhas."
Veredicto 76%

KAO CHALLENGERS
Edi Atari | **Pro** Tate Interactive
Net kaothekangaroo.com

"Vai buscar ideias a todo o lado, mas não demora muito para nos conquistar. Não é essencial, mas diverte."
Veredicto 69%

TAMBÉM RECOMENDAMOS ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS **66%**

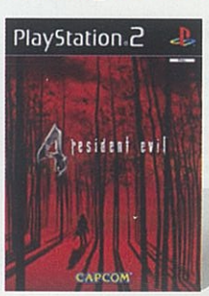
Análises dos leitores Enviem as vossas análises aos vossos jogos favoritos (ou mais detestados) para geral.psm3@goody.pt (ver página 83)

Vilões

Os inimigos mais absurdos dos videojogos.

ONLINE

Fahrenheit
Edi Atari | **Pro** Quantic Dream
Net fahrenheitgame.com
Quem é o mauzão que quer destruir o mundo em *Fahrenheit*? Será que é um... génio louco? Um demónio? Não. É um [ATENÇÃO: SPOILER]... reformado! Numa cadeira de rodas! Que é na realidade o casulo físico da [APAGADO]. Genial? Não. Louco.
Veredicto 87%



ANÃO

Resident Evil 4
Edi Capcom | **Pro** Capcom
Net capcom.com/resevil4
Um dos grandes vilões de *Resi 4*, Salazar, é um anão vestido como se fosse uma rapariga num baile de máscaras espanhol. Será que não bastava um enorme monstro como *boss*? Porque é que lutamos com um anão num vestido? *PORQUÊ!?*
Veredicto 97%

BELO NOME

Nano Breaker
Edi Konami | **Pro** Konami
Net konami.com
Depois de enfrentarmos uma horda de inimigos, encontramos o primeiro boss. Que é enorme. A vossa personagem diz: "Encontramo-nos de novo... Keith." *Keith!* Nota para a Konami: Keith não assusta! Chamar isto a um *boss* só o torna ridículo.
Veredicto 58%

Lançamentos

Os próximos jogos para a vossa consola

Querem? Marquem!

Jogo	Editora	Data	Formato	
O Padrinho	Electronic Arts	Setembro	PSP	☐
NASCAR 07	Electronic Arts	Setembro	PS2	☐
NHL 07	Electronic Arts	Setembro	PS2	☐
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy	Activision	Setembro	PS2	☐
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy	Activision	Setembro	PSP	☐
Ultimate Ghosts 'n Goblins	Capcom	Setembro	PSP	☐
Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	Setembro	PS2	☐
Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	Setembro	PSP	☐
Capcom Classics Remixed	Capcom	Setembro	PSP	☐
Myst	Midway	Setembro	PSP	☐
Metal Gear Solid (Digital Comic)	Konami	Setembro	PSP	☐
Silent Hill Experience (Digital Comic)	Konami	Setembro	PSP	☐
Black & White: Creatures	THQ	Setembro	PSP	☐
Infected	THQ	Setembro	PSP	☐
Yakuza	Sega	Setembro	PS2	☐
FIFA 07	Electronic Arts	Setembro	PSP	☐
FIFA 07	Electronic Arts	Setembro	PS2	☐
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	Setembro	PSP	☐
Gun: Showdown	Activision	Setembro	PSP	☐
Reservoir Dogs	Eidos	Setembro	PS2	☐
SpyHunter: Nowhere to Run	Midway	Setembro	PS2	☐
Guitar Hero	Activision	Setembro	PS2	☐
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Square Enix	Setembro	PS2	☐
Street Fighter Alpha Anthology	Capcom	Setembro	PS2	☐
Let's Make a Soccer Team!	Sega	Setembro	PS2	☐
Gangs of London	Sony	Setembro	PSP	☐
Tekken: Dark Resurrection	Sony	Setembro	PSP	☐
Devil May Cry 3: Special Edition	Capcom	Setembro	PS2	☐
Just Cause	Eidos	Setembro	PS2	☐
Ace Combat Zero: The Belkan War	Sony	Setembro	PS2	☐
B-Boy	Sony	Setembro	PSP	☐
Planet PSP	Sony	Setembro	PSP	☐
LMA Manager 2007	Codemasters	Outubro	PS2	☐
Mortal Kombat Armageddon	Midway	Outubro	PS2	☐
Kingdom Hearts 2	Square Enix	Outubro	PS2	☐
Phantasy Star Universe	Sega	Outubro	PS2	☐
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Outubro	PS2	☐
Mortal Kombat Unchained	Midway	Outubro	PSP	☐
Buzz! Júnior	Sony	Outubro	PS2	☐
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Outubro	PS2	☐
Ape Academy 2	Sony	Outubro	PSP	☐
Ridge Racer 2	Sony	Outubro	PSP	☐
Test Drive Unlimited	Atari	Outubro	PS2	☐
Test Drive Unlimited	Atari	Outubro	PSP	☐
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Atari	Outubro	PS2	☐
Stacked	Activision	Outubro	PSP	☐
Rule of Rose	505 Games	Outubro	PS2	☐
Asterix & Obelix XXL 2	Atari	Outubro	PSP	☐
Shin Megami Tensei: Devil Summoner	Atlus	Outubro	PS2	☐
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Outubro	PS2	☐
Legend of Spyro: A New beggining	Vivendi	Outubro	PS2	☐
NBA 2K7	Electronic Arts	Outubro	PS2	☐
Destroy All Humans! 2	THQ	Outubro	PS2	☐
GTA: Vice City Stories	Rockstar	Outubro	PS2	☐
Canis Canem Edit	Rockstar	Outubro	PS2	☐
Wild Arms 4	505 Gamestreet	Outubro	PS2	☐
Scarface	Vivendi	Outubro	PSP	☐
Scarface	Vivendi	Outubro	PS2	☐
NHL 2K7	Electronic Arts	Outubro	PSP	☐

Atenção: todas as datas de lançamento foram confirmadas, mas podem sofrer mudanças

Ultimate Ghosts 'n Goblins

O regresso de um dos grandes clássicos da Capcom, agora na portátil da Sony. Cumprindo a tradição, este *Ghosts 'n Goblins* é extremamente difícil.

FF VII: Dirge of Cerberus

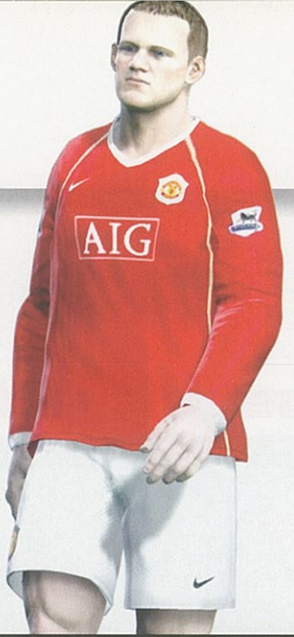
Final Fantasy VII na PlayStation 2, embora não seja da forma que muitos gostariam. Um jogo diferente dos RPG habituais, onde encarnamos o papel de Vicent.

Mortal Kombat Unchained

Perto do lançamento de *Armageddon* na PS2, a portátil da Sony recebe a sua própria versão de *Mortal Kombat*, intitulada *Unchained*.

Rule of Rose

Um bizarro jogo de acção que vive de terror psicológico. Mas no lugar de monstros, vão encontrar pequenas raparigas com mentes diabólicas.



FIFA 07

Um lançamento que não surpreende ninguém, mas que vem em boa altura, já que todos nós estamos sedentos de "bola".

Just Cause

É uma das grandes aventuras deste ano e um dos títulos que vem fechar em beleza o ciclo da PS2. Uma experiência divertida a não perder.

Ape Academy 2

Os macacos mais loucos dos videojogos regressam à PSP com mais de 100 minijogos e 300 cartas para coleccionar, além de suporte para dois jogadores.

Canis Canem Edit

Apesar de agora ter um nome ridículo, nós continuamos cheios de expectativa para o novo jogo da Rockstar na PS2.

PlayStation 3 Os Factos

Tudo o que precisam saber numa só página

O preço € 499/€ 599

A Sony já anunciou o preço oficial das duas versões da PlayStation 3. A versão de 20 GB deverá custar € 499, enquanto que a versão mais completa, de 60 GB, deve ser € 599. Estes foram os preços libertados, mas ambos devem aumentar com os impostos. De qualquer forma, não deve ser um aumento significativo.

Data de lançamento Março 2007

Devido a problemas de produção em massa de um componente do leitor Blu Ray, a Sony recuou na tentativa de um lançamento Mundial em simultâneo e adiou a data Europeia para Março de 2007. As datas para o lançamento japonês (11 de Novembro) e americano (17 de Novembro), permanecem inalterados.

Jogos de lançamento

Dado o adiamento no lançamento da consola para Março de 2007, o número de jogos a acompanhar a PS3 deverá aumentar consideravelmente.

PROBABILIDADES DE LANÇAMENTO

- Tekken 6 ★★★★★
- Resistance: Fall of Man ★★★★★
- Warhawk ★★★★★
- Fatal Inertia ★★★★★
- Ridge Racer 7 ★★★★★
- Rainbow Six: Vegas ★★★★★
- Formula 1 2007 ★★★★★
- Call of Duty 3 ★★★★★
- Tony Hawk PS3 ★★★★★
- Fight Night Round 3 ★★★★★

Mais jogos nesta secção quando forem confirmados

Como obter uma PS3

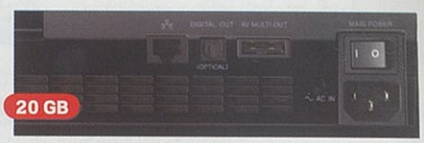
A solução mais fácil e recomendada é que esperem por Março de 2007, altura do lançamento da consola em Portugal, se dirijam até a uma loja e a comprem. Contudo, se desejam mesmo comprar a PlayStation 3 em Novembro, a solução mais fácil será encomendá-la do e-bay. Contudo, os preços deverão ser bastante elevados e não terão qualquer garantia que a consola esteja em condições, ou até mesmo que funcione com os jogos PAL (Europa).

Comando sensível ao movimento

O comando da PS3 não vibra. Em vez disso consegue reconhecer movimento. Querem virar uma curva? Rodopiem o comando nessa direcção. Resta saber que jogos utilizam esta característica, mas o título de lançamento *Warhawk* já mostra do que é capaz.

20 GB vs 60 GB

Uma das versões tem um disco rígido de 20 GB, enquanto que a outra tem um de 60 GB, Wi-Fi, entradas para Memory Sticks e saída para HDMI. Outra grande diferença? A de 20 GB custa menos € 100. Mas desconfiamos do lançamento da versão de 20 GB. Muitos analistas acham que não passa de um truque da Sony.



Blu-ray

A PS3 suporta discos Blu-ray – o novo formato para filmes de alta definição que deixa o DVD para trás. Com leitores Blu-Ray a rondar os € 800, a PS3 sai barata.

Gráficos HD

A PS3 suporta como resolução máxima 1980 por 1080 pixéis progressivos e consegue transportá-los para o ecrã a 60 fotogramas por segundo (fps). Porém, esta resolução requere tremendo poder, por isso esperem resoluções mais baixas com os primeiros jogos.

Som de alta definição

Dolby Digital 5.1, EX 6.1 e EX 7.1 são excelentes, mas a PS3 faz melhor. Também suporta Dolby True HD – o formato que copia o som que ouvimos no cinema. Mas precisam de um amplificador de € 1000 para ouvir com essa qualidade...

Controvérsia HDMI

Não se iludam – a versão de 20 GB também é HD! Suporta saída para componentes com opção para scan progressivo. A de 60 GB tem uma saída de qualidade superior, o HDMI (cabo não incluindo), mas a diferença não é muito visível no ecrã.

PS3 à lupa

	60 GB	20 GB
CPU	Cell Processor	
GPU	RSX	
Som	Dolby 5.1ch, DTS, LPCM, etc. (processados por Cell)	
Memória	256 MB XDR Main RAM, 256 MB GDDR3 VRAM	
BD/DVD/CD drive	Somente de leitura. Velocidade máxima BD 2x (BD-ROM), DVD 8x (DVD-ROM), CD 24x (CD-ROM), SACD 2x	
Dimensões	Aproximadamente 325 mm por 98 mm por 274 mm	
Peso	Cerca de 5kg	
Comunicações	Ethernet x1, 1000BASE-T IEEE 802.11 b and g, Bluetooth 2.0 Comando sem fios	Ethernet x1, 1000BASE-T Bluetooth 2.0 Comando sem fios (Bluetooth)
Input/Output	USB 2.0 (x4) Memory Stick SD card Compact Flash Card	USB 2.0 (x4)
HDD	2.5" Serial ATA 60 GB	2.5" Serial ATA 20 GB

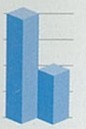
Têm dúvidas sobre a PS3? Então nós respondemos. Enviem as vossas perguntas sobre a próxima geração da PlayStation para: geral.psm3@goody.pt

As vossas dúvidas, críticas e opiniões...

Vosso Espaço

Start

78 Cartas
As vossas questões e dúvidas publicadas.



79 Braço de Ferro
Todos os meses um novo inquérito.

80 Tecno-dúvidas
Todas as questões mais técnicas.

83 Análises
O vosso veredicto dos vossos jogos favoritos.

84 Desafio
Aceitem e provem que são os melhores.

A PSM3 precisa de vocês!

Enviem-nos as vossas ideias, as vossas dúvidas ou as vossas críticas. Pode ser por carta ou e-mail. Vejam em baixo para saberem os detalhes.

Cartas
PSM3
Rua Vale Formoso de Baixo, Edifício Levy 3/9
1900 - 825 Lisboa

E-mail
geral.psm3@goody.pt

Vídeos e fotos
Enviem-nos vídeos das vossas proezas com os vossos jogos favoritos ou a fazerem as figuras que quiserem. Os melhores têm direito a aparecer no nosso DVD. Também podem enviar fotos e desenhos para a secção Vosso Espaço.

A PSM3 reserva o direito de editar toda e qualquer correspondência que possa vir a ser publicada nesta secção.

As vossas cartas

As dúvidas e comentários dos nossos leitores

Snake... vai morrer?

CARTA DO MÊS

1. Além das personagens já referidas em *Tekken Dark Ressurection* irá haver mais alguma personagem conhecida da série como Devil Kazuya, Jun, Ogre e True Ogre Kunimitsu, Michelle, Unknow, Miharu, alguma versão antiga de Jack ou até mesmo Gon e Dr. Boskonovits?
2. Ainda sobre *Tekken*, este irá incluir algum cenário conhecido como os de Kazuya e Devil em *Tekken 2*?

1. Todas as personagens que mencionou estão ausentes, mas em jeito de consolo, aqui fica a lista completa de todas as personagens presentes em *Dark Ressurection*: Anna Williams, Armor King, Asuka Kazama, Baek Doo San, Bruce Irvin, Bryan Fury, Christie Monteiro, Devil Jin, Dragunov, Eddy Gordo, Feng Wei, Ganryu, Heihachi Mishima, Hwoarang, Jack-5, Jin Kazama, Julia Chang, Kazuya Mishima, King, Kuma, Panda, Marshall Law, Lee, Lei Wulong, Lili, Marduk, Mokujin, Nina Williams, Paul Phoenix, Raven, Roger Jr, Steve Fox, Wang Jinrei, Xiaoyu e Yoshimitsu.
2. Infelizmente esses dois cenários não estão incluídos.

"Raiden merece um lugar reservado em MGS 4"

Agora sobre *Metal Gear Solid 4*... Vi o vídeo várias vezes e li atentamente a entrevista que fizeram a Hideo Kojima, por isso gostava de dar a minha opinião sobre alguns assuntos e ser esclarecido noutros.
– Solid Snake vai mesmo morrer? Espero bem que não, os fãs adoram-no, apesar de o meu favorito ser Gray Fox.
– Quanto a Raiden, este pode ter uma mudança bastante positiva a seu favor, se agora for mais carismático, experiente e ter estilo, então sim, merece um lugar reservado em *Metal Gear Solid 4*. Mas reparei em algo no vídeo. Raiden está a usar saltos altos e isso tira todo o estilo da aparência de ninja.
– Queria corrigir um erro que escreveram na edição nº 49. Disseram que Raiden poderia ser a reincarnação de Gray Fox, mas isso é impossível, porque segundo a história de *Metal Gear*, os acontecimentos de Shadow Moses (*MGS1*) passaram-se apenas quatro anos antes de Big Shell (parte com o Raiden em *MGS2*), o que significa que quando Fox morreu, Raiden já era nascido, por isso não pode ser a sua reincarnação.
Manuel Santos, Lisboa

– Não conhecemos ninguém que goste de *MGS* e não adore Gray Fox. Afinal de contas, ele é um ninja ciborgue! Quanto a Solid Snake morrer... Kojima diz que sim e nós acreditamos nele. Que forma mais chocante e emocionante teria Kojima de sair da série que levar consigo a sua personagem de maior sucesso?
– Nós adoramos o novo Raiden (afinal de contas é parecido com Gray Fox), mas ele não está a usar sapatos altos. Ele tem umas botas especiais que lhe permitem manobrar a espada com os pés, entre outras funções, e que se parecem com saltos altos.
– A nossa intenção não era afirmar que Raiden seria uma reincarnação literal de Gray Fox, mas sim indicar que poderia ter um papel semelhante ao que o "Ninja" teve em *MGS*.

Este leitor vai receber:
LIVRO GUIA TOTAL 8

Como carregar o comando da PS3

1. *NFS: Carbon* vai também sair para a PlayStation 2?
2. Quanto custarão os jogos de PS3?
3. O comando da PS3 é sem fios, mas temos de o carregar, certo?
4. O que é que uma pessoa tem de ter (habilitações literárias, etc.) para trabalhar numa revista como a vossa, dedicada a videojogos?
David Geraldes, por e-mail

1. A Electronic Arts já avisou que continuará a apoiar a PlayStation 2, o que assegura uma versão de *NFS: Carbon* para a PlayStation 2.
2. Ainda não se sabe o preço, mas

apontamos para algo entre os € 60 e os € 100, embora não nos pareça que atinjam um preço tão elevado.
3. Exacto, apesar de ser sem fios, o comando da PS3 terá de ser carregado, nomeadamente através de um cabo USB, que faça a ligação entre a consola e o comando. Este processo de carregamento será efectuado com a consola ligada e/ou desligada.
4. Não existe nenhuma habilitação literária exigida, mas como deve calcular, ter boas habilitações só ajuda. Os requisitos mínimos, por assim dizer, são uma boa noção de português e jornalismo, associado a um elevado gosto e conhecimento de videojogos. E claro, bom reportório de piadas secas.

A PSM3 gosta de Lacuna Coil!

Olá! Não tenho questões a fazer, visto que fico suficientemente esclarecido com a vossa revista e pesquisas que faço. Queria mesmo era elogiar a revista de Setembro, que está fantástica. Gostei muito do novo visual, o especial PS3 está muito bom, e se eu já andava obcecado com a consola desde que ouvi rumores dela, então agora não tenho dúvidas que a quero!
– São vocês que fazem o DVD? É que pensei que eu era o único a gostar de Lacuna Coil! Só por isso a minha consideração por vocês subiu, nem que seja pelo bom gosto de música.
– Acerca do "Será heresia considerar um jogo como forma de arte?", penso que não. Existem muitos tipos de arte, e porque não considerar multimédia como tal? Um bom jogo não se faz de um dia para o outro, como uma boa escultura não se faz do dia para noite. Da minha parte os programadores são bons artistas, pois "esculpir" polígonos até ficarem "perfeitos" não é assim tão fácil, já para não falar nos argumentos que muitos jogos utilizam que provavelmente dariam grandes obras, por isso é que temos visto jogos passarem a filmes, e visto que o cinema é considerado arte...
José Avelino, por e-mail
Viva! Um leitor atento e bem fornecido de informações, portanto? Muito bom. Estamos obviamente orgulhosos do nosso trabalho e da nova PSM3, que esperamos ver melhorada e apoiada pelos nossos leitores com o passar das edições, como aconteceu com a PSM2.
– Sim, grande parte do DVD é produzido em Portugal, secção de menus e introdução incluídos. O principal responsável pelo disco e seus conteúdos é o Paulo Santos que, como reparou e muito bem, gosta de Lacuna Coil (a música utilizada no DVD da edição nº 51 é da autoria dessa banda).
– O nosso leitor André Rocha lançou de facto uma velha discussão cada vez mais comum entre o meio dos videojogos... e ainda sem resultado. Cada membro da redacção tem a sua opinião sobre esta matéria, mas todos concordamos que acima de tudo, o que nós gostamos mesmo é de passar um bom bocado em frente dos nossos jogos favoritos. E enquanto isso permanecer assim, tudo bem por nós. Obrigado pela carta e elogios.

Exclusivo PS3 O *Killzone* da nova geração está a ser produzido em exclusivo para a PS3, mas *Killzone Liberation* para PSP é bastante bom.

O poder da PlayStation 3 *Heavy Rain* ainda não é bem um jogo, mas foi demonstrado em tempo real no hardware da PlayStation 3 durante a E3 2006.

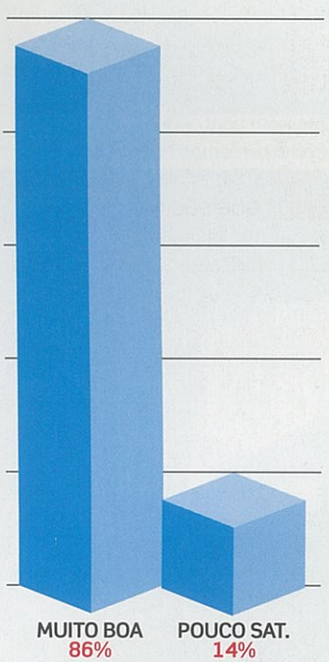
DVD, HD-DVD e Blu-ray

1. Sou um grande fã de *Killzone* e gostava de saber se já sabem mais alguma coisa sobre a sequela. Também vai sair para a PS2?
2. Estou a pensar seriamente em comprar a PS3, mas é sempre difícil comprar uma só com a mesada, é preciso uma ajudinha dos pais, pelo menos comigo os meus pais não gostam muito que eu jogue PS2, é preciso dizer-lhes que a PS2 tem DVD, etc. Posso afirmar que a PS3 terá um DVD com bastante qualidade?
3. Sabem se a PS3 vai fazer aquele ruído que a primeira PS2 que saiu faz?
4. Agora vou fazer uma sugestão: Porque não fazerem um site onde se pudesse ler análises, ver vídeos de alguns jogos e coisas deste género? Acho que isso ainda iria aumentar mais o gosto pela PSM3.
5. No DVD tinha visto o vídeo de *Rainbow Six Vegas*, achei espectacular, o que é que acharam?
6. Vi o vídeo do jogo *Heavy Rain* no DVD e reparei que tinha uns gráficos espectaculares. A PlayStation 3 pode ter aqueles gráficos "*in game*"?
7. Para acabar, sou um grande fã da saga *Star Wars*; sabem se vai haver alguns jogos para a PS3?
Francisco, por e-mail
1. Não temos novidades acerca de *Killzone* para a PlayStation 3. Mas continua a ser um exclusivo para a consola da nova geração.
2. Compreendemos bem a hesitação dos seus pais, já que a consola é muita coisa menos barata! Mas fica um esclarecimento. A PlayStation 3 não vai ter somente um "DVD com bastante qualidade", mas sim um novo formato chamado Blu-ray. Como deve saber, existe o DVD normal que tão banal é hoje em dia e em breve o HD-DVD, que é na sua essência um DVD com maior capacidade de armazenamento, ideal para ver filmes em alta definição. Esperemos que este

BRAÇO DE FERRO

QUEREMOS A VOSSA OPINIÃO!
Todos os meses colocamo-vos uma questão polémica.
Para participar só têm de enviar um SMS com a vossa escolha para o número indicado.
A contagem dos votos é publicada na edição seguinte.
E atenção! Um dos participantes ganha um prémio, que é igual ao das análises dos leitores.

Edição anterior O que acharam da mudança para PSM3? Muito Boa ou Pouco Satisfatória?



Votem e ganhem

O adiamento do lançamento da PlayStation 3 em Portugal vai fazer-vos comprar outra consola de nova geração neste Natal?

Enviem o SMS: PSM SIM para o número 4010

Enviem o SMS: PSM NÃO para o número 4010

Custo por SMS: € 0,50. Data limite de participação: 1 de Outubro de 2006. O prémio que temos para oferecer será atribuído a um dos participantes. A decisão da PSM3 é final e incontestável. O vencedor será devidamente notificado.

Vosso Espaço

"No Name Game" Não é uma nova claque do Benfica, mas um jogo da Naughty Dog que não tem ainda nome, mas promete muito.

esclarecimento possa ajudá-lo a conquistar a vontade dos seus pais em adquirir a melhor consola do mercado, embora estejamos ainda muito longe, dado o novo adiamento do lançamento.
3. Ruído? Não sabemos de ruído nenhum... E supomos que a PS3 também não fará muito barulho, mas não podemos garanti-lo por enquanto.
4. Fazer um site dedicado à PSM3 faz de facto parte dos nos nossos planos, mas para já não podemos adiantar datas nem conteúdos.
5. Como dissemos em edições anteriores, estamos bastante entusiasmados com *Rainbow Six Vegas*. Aliás, é impossível não ficar quando olhamos para as imagens que mostrámos na edição passada.
6. Bom, *Heavy Rain* não era bem um jogo, mas mais uma demo técnica de um motor gráfico, que utiliza o poder da PlayStation 3 em tempo real, tal como se viu no vídeo. Por enquanto o projecto *Heavy Rain* permanece envolto em enorme segredo e não sabemos qual será o seu futuro.
7. Sim e falamos dele nesta edição, como pode ver na página 44.

Sites suspeitos podem invadir a PlayStation 3?

1. Um site americano de videojogos tem como data de saída de *NFS: Carbon* e de *Heavenly Sword* 17 de Novembro; acham que esses dois jogos estarão presentes no dia de lançamento da PlayStation 3?
2. Os vídeos que vi de *Heavenly Sword* passavam-se todos numa arena fechada (ou então era o que parecia); o jogo vai ser apenas isso ou terá uma história ao estilo de *God of War*?
3. Já vi um trailer do modo Autosculpt de *NFS: Carbon* e pareceu-me interessante, mas acham que é possível tornar o nosso carro único? Acho que seria interessante no modo online conseguirmos reconhecer um membro da nossa "crew" (grupo) pelo carro que conduz.
4. O jogo da Naughty Dog que apareceu no DVD da edição anterior pareceu-me muito interessante, já têm mais novidades sobre ele?
5. Também achei *Eight Days* um jogo interessante, mas vocês dizem: "Vejam como as barras de energia surgem subtilmente no ecrã, para nos fazer crer que são imagens de jogo verdadeiras e não CGI". A própria Sony afirmou que as imagens não eram *in-game*? Algumas partes parecem mesmo *in-game*.
6. Sabem alguma coisa sobre o jogo *Free Running* para PSP? Já há algum tempo que não sei novidades dele.
7. Pelo que viram na E3, o browser da PS3 é mais rápido do que um computador que custe aproximadamente € 600 (já que é o preço da PS3)? E em relação à firewall, a PS3 bloqueia sites suspeitos? Já se sabe se os conteúdos que a Sony disponibilizará (demos, filmes, etc.) serão todos pagos? Ou se serão só alguns, como os jogos da PS One?
8. Pode-se dizer que a PS2 "morrerá" depois de *Okami, God of War 2, Final Fantasy XII, Kingdom Hearts 2* e *Smackdown! vs Raw 2007*? Ou ainda há mais alguns jogos para PS2 que nos farão largar a PS3?

Rúben Gomes, por e-mail

1. Dado que a consola foi adiada para Março, tanto um como o outro podem muito bem ser jogos de lançamento.
2. Apesar de apenas ter sido revelada a secção na arena, *Heavenly Sword* será um jogo de acção ao estilo de *God of War* e não um *beat'em up* de arenas.
3. É realmente uma ideia interessante, mas ainda não sabemos os limites de Autosculpt, o editor de *NFS: Carbon*.
4. Desde que o jogo (sem nome) foi revelado na E3, não mais ouvimos falar dele, mas promete bastante, principalmente tendo em conta que vem dos criados de Crash e Jak.
5. A Sony não confirma se aquelas imagens são *in-game*, o que nos leva a crer que não sejam. No máximo serão Target Footage, imagens criadas em CGI para demonstrar a qualidade pretendida para o produto final.
6. Também não mais ouvimos falar de *Free Running*, que continua sem data de lançamento oficial.
7. Infelizmente não era possível aceder à Internet através da PS3 durante a feira, mas supomos que tenha a mesma velocidade de acesso. Quanto a pormenores como a firewall (dispositivo que protege o PC de acessos exteriores), nada foi revelado pela Sony. A empresa nipónica ainda não confirmou ao certo o que será pago e o que não será, mas supomos que demontrações de jogos e trailers de filmes sejam gratuitos.
8. Não nos parece que a PlayStation 2 "morra" tão cedo, ainda por cima agora que a PS3 sofreu novo atraso.

Final Fantasy XIII vs. Kingdom Hearts II

1. *Final Fantasy XII* vai sair este ano perto do Natal ou só em 2007?
2. *Kingdom Hearts II* vai ser melhor que *Final Fantasy XII*?
3. Qual é que acham que vai ser o melhor jogo de lançamento na PS3?
4. Comprei uma PSP e gostava de saber qual é, segundo a PSM3,

Tecno-dúvidas

Tentamos responder às vossas questões mais técnicas

Afinal, o que é um router?

1. Um monitor de computador digital (daqueles fininhos) dá para ligar à PS3? Se sim, será que é melhor que uma televisão normal?
2. Eu quero ter Internet na minha PS3, mas para tal ou tenho um cabo de acesso à Internet ou um *router*, certo? Será que me podiam explicar melhor este último?

David Geraldes, por e-mail

1. Os monitores que refere são conhecidos como LCD e existem em formato de televisão e monitor. Em princípio dará para ligar a consola, mas pode variar conforme o fabricante e produto. Hoje em dia não existem grandes diferenças entre um bom monitor e uma boa televisão.
2. Para colocar a PlayStation 3 online basta ligá-la a um cabo de acesso à Internet, normalmente Ethernet. A função do *router* é repartir a ligação por vários dispositivos, ideal se pretende ligar o PC e a consola sem ter de trocar constantemente os fios.

Um exemplo de uma TV de alta definição

Queria saber se a TV de 82 cm Samsung Slim Fit WS32Z409T (estou a pensar comprá-la) tem tudo de que a PS3 necessita para proporcionar o melhor das suas funções.

Ricardo Loureiro, por e-mail

Se vai realmente adquirir esta televisão, parabéns, pois é um aparelho de excelente qualidade, que tem todas as funções necessárias para tirar o máximo partido da PlayStation 3, pois suporta 60 Hz e imagem de alta definição, seja através de uma ligação por componentes ou por cabo HDMI.

Compact Flash

Reparei que a PS3 terá uma entrada para cartões de memória Compact Flash. Então qual é afinal o formato dos cartões da PS3?

Lourenço Marques, por e-mail

O Compact Flash é o formato das câmaras digitais, o que indica que podemos passar directamente as fotos para a consola. O formato dos cartões é igual aos da PSP, Memory Sticks com entrada USB, mas também suporta SD Cards.

"A firewall da PS3 também bloqueia sites suspeitos?"

Rúben Gomes por e-mail

o melhor jogo de acção e RPG que posso comprar para a consola.

Tiago Jorge, por e-mail

1. Apesar de já ter sido lançado nos EUA, a data de lançamento europeia permanece uma incógnita (agradeçam às versões espanhola, italiana e por aí fora pelos atrasos).
2. Não podemos responder ainda a essa questão, até porque são RPG algo diferentes, mas *Final Fantasy XII* deve ser o melhor dos dois (e não só).
3. Felizmente, não é fácil responder a essa pergunta, já que existem vários candidatos ao lugar. A nossa aposta cai sobre *Resistance: Fall of Man*, mas *Call of Duty 3* e *Tony Hawk's Project 8* são outros fortes candidatos.
4. Se o tema é acção na PSP, as nossas escolhas são *GTA: Libery City Stories* e *Syphon Filter: Dark Mirror*, contudo, quando queremos jogar um bom RPG, optamos por *Key of Heaven* e *Untold Legends*.

Just Cause melhor que GTA: San Andreas?

1. A E3 continuará a apresentar as consolas e jogos da Sony?
2. Quantos comandos é que a PS3 suporta ao mesmo tempo?
3. *Army of Two* dá para usar uma arma ligada à PlayStation 3?
4. *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2* dará para se transformar durante o jogo, não é?
5. Existem muitas diferenças entre *PES 5* e *PES 6*?
6. *Just Cause* vai ser um jogo melhor do que *GTA: San Andreas*, certo?
7. Qual a maior expectativa entre *Virtua Fighter 5* e *Tekken 6*?

Obrigado por tudo e espero voltar a escrever-vos.

João Martins, por e-mail

1. Na secção Linha da Frente pode encontrar informações sobre a E3.
2. A PlayStation 3 suporta até um máximo de sete comandos em simultâneo via Bluetooth.
3. Uma arma ligada à PS3? Supondo que se está a referir a uma G-Con 2, a resposta é não. *Army of Two* controla-se de forma semelhante a um jogo de acção na terceira pessoa, sendo apenas necessário o comando da PS3.
4. Exactamente. Ao contrário do que acontecia no primeiro *Budokai Tenkaichi*, em *DBZ: Budokai Tenkaichi 2* poderemos transformar a personagem em tempo real durante os combates.
5. Muitas diferenças não, mas existem algumas. A de maior destaque é mesmo o licenciamento do Sporting Clube de Portugal e Sport Lisboa e Benfica, que se juntam ao Futebol Clube do Porto, já licenciado desde o ano passado. Para conhecer mais pormenores, não perca a análise a *PES 6*, para muito breve.
6. *Just Cause* é de facto um bom jogo, como referimos na análise publicada nesta edição, mas não é tão bom como o grande *GTA: San Andreas*.
7. Pelo que já vimos de cada um, estamos mais entusiasmados com *Virtua Fighter 5*, mas *Tekken 6* é um *Tekken*... Seja lá qual for o melhor, é certo que os fãs de *beat'em ups* serão bem tratados na PlayStation 3 (mal podemos esperar por um *Soul Calibur* de próxima geração).

Superguerreiros em tempo real Ao contrário do original, em *DBZ: Budokai Tenkaichi 2* podem-se transformar em tempo real.

Vosso Espaço

Está tudo no pacote O pacote de *Eye of Judgement* irá incluir tudo o que necessitam para jogar, mas podem comprar cartas extra.

PSM3 Classificados

Procuro os seguintes jogos para a PS One: *Metal Gear Solid* e *Final Fantasy VII, VIII* e *IX*. Procuro ainda *FIFA Street 2* para PlayStation 2. Preço negociável.
Contacto: Tel.: 969209162

Procuro *Zone of The Enders: The 2rd Runner* em bom estado.
Contacto: Tel.: 916485657

Vendo PS2 em bom estado com dois comandos, cartão de memória oficial, Multitap e 105 jogos.
Contacto: Tel.: 963922856

Vendo PS2 por € 125. Também vendo *PES 4, Age of Empires II, Call of Duty 2* e *Roland Garros 2002*.
Contacto: Tel.: 964981240

Enviem os vossos anúncios para a PSM3

Morada: Rua Vale Formoso de Baixo 3/9 Edifício Levy 1900 - 845 Lisboa

E-mail: geral.psm3@goody.pt (com o assunto Classificados)

Pré-encomendas da PlayStation 3

1. Há algumas edições atrás referiram que os preços das versões da PS3, € 499 e € 599, poderiam vir a mudar devido aos pequenos impostos que tão bem se encaixam no nosso país (ironia). Já sabem mais ou menos de quanto vai ser essa mudança?
2. Neste momento as pessoas começam a questionar-se se vão optar por comprar uma PlayStation 3 ou um computador topo de gama, devido às várias mudanças radicais que vão existir nos computadores, mas também ouvi dizer que a Internet na PS3 é capaz de ser um bocado lenta e com muitos "*crashes*" devido ao facto de termos de utilizar *routers* e Ethernet. Acham que isto pode ser mesmo verdade?
3. Eu gostaria de fazer uma pré-encomenda da PS3, mas sem jogos incluídos. Acham que isso se arranja?
4. No jogo *Eye of Judgement* aquela tecnologia vem juntamente com o jogo ou é vendida em separado?
5. Acessórios como o rato, o teclado, auscultadores com microfone, etc., vêm com a PS3 ou vamos ter de os comprar separadamente? Se vêm separadamente já têm data marcada?

João Martins, por e-mail

1. Ainda não sabemos o preço certo de qualquer uma das versões, apenas os seus preços prováveis (os que referiu).
2. Na nossa opinião, as consolas continuam a ser as melhores plataformas para jogar, e de preferência uma PlayStation. Obviamente que um computador tem outras funções adicionais, além de em breve ser brindado com o Windows Vista, mas a PlayStation 3 não será mais lenta que um computador e não deverá ter problemas por causa de *routers*. Aliás, nós utilizamos *routers* com a nossa PlayStation 2 e nunca tivemos problemas de ligação.
3. Em Março, quando se aproximar a data de lançamento da consola, as maiores lojas portuguesas como a Fnac, a Vobis e a Worten (entre outras dedicadas ao género) deverão ter várias fórmulas de pré-encomendas, entre as quais a PlayStation 3 sem jogos adicionais.
4. O pacote de *Eye of Judgement* deverá incluir a câmara necessária para jogar e também 30 cartas iniciais, embora possa adquirir mais até um total de 110.
5. Rato e teclado dificilmente serão incluídos no pacote final da consola, embora não nos surpreendesse que um microfone com auscultadores viesse incluído, mas só podemos confirmar isto mais próximo da data de lançamento. Ainda não sabemos nada sobre acessórios vendidos em separado.

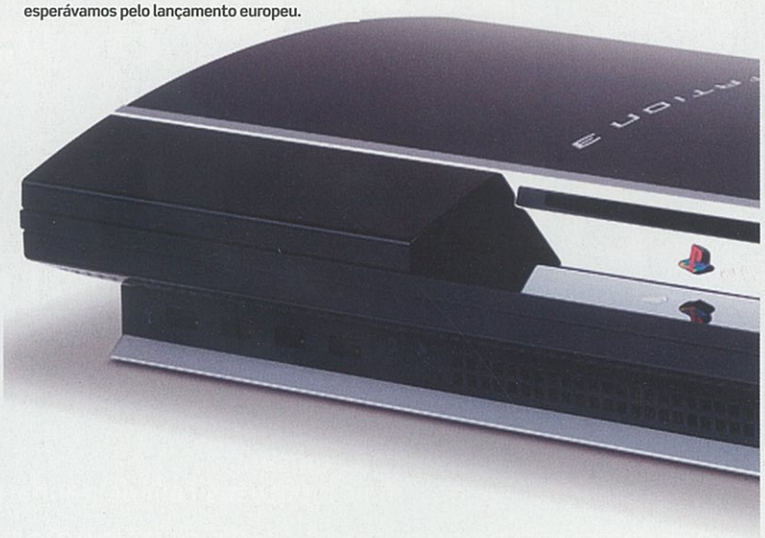
Será seguro importar uma PS3?

Acabei de saber que a Sony tinha adiado o lançamento da PS3 na Europa para Março de 2007, mantendo os mesmos dias de lançamento no Japão e nos Estados Unidos. Acham que mandando vir dos Estados Unidos funcionará com os jogos que irão sair em Portugal? E se é seguro?

João Martins, por e-mail

Pois é, numa notícia chocante (embora não muito surpreendente) a Sony adiou o lançamento Europeu da PlayStation 3 para Março de 2007. Embora os jogos não estejam obrigados a um limite de região, as empresas responsáveis por eles podem fazê-lo, já para não falar que os filmes estarão bloqueados às respectivas máquinas das regiões. Se não pode mesmo esperar mais (e como compreendemos essa angústia), encomende uma, mas se esperar por Março pode comprar uma sem ter de se preocupar com mais problemas.

Arriscado Podem encomendar uma PS3 dos EUA ou até do Japão, mas se fossemos nós esperávamos pelo lançamento europeu.

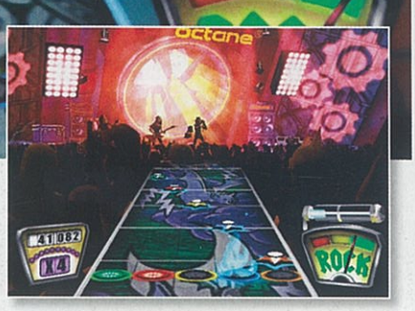


"Um despique para ver quem é o melhor guitarrista da zona"
Alexandre Miguel Pereira por e-mail

As vossas análises

Discordam das nossas opiniões? Enviem-nos as vossas!

"Ace of Spades!" O reportório de músicas de *Guitar Hero* está recheado de grandes clássicos.



Guitar Hero

A solo ou acompanhados, *Guitar Hero* é um jogo brilhante

PRÉMIO

O(A) AUTOR(A) DA ANÁLISE DO MÊS VAI RECEBER EM CASA: JOGO PLAYSTATION 2 CHAMPIONSHIP MANAGER 5

Guitar Hero é um jogo original, onde possuímos uma guitarra, e com apenas cinco notas tentamos fazer boa figura. Mas não pensem que é fácil, pois ao mesmo tempo que tocamos as notas, vamos ter de carregar num botão chamado Strum Bar, para dar a sensação que é tudo real. Ainda temos a Whammy Bar que serve para darmos uns bons efeitos às notas longas. Se estiverem em 'auge', e a vossa barra de Star Power estiver cheia então carreguem em Select e comecem a dar umas 'rockadas' para duplicar os pontos!

Carreira a solo

Em termos de modos de jogo, *Guitar Hero* apenas possui o modo Carrer, Quick Play e Multiplayer. No modo Carrer, a diversão não vai ser pouca, pois temos de ir tocando por vários sítios para ganharmos dinheiro para desbloquear músicas, vídeos, guitarras e até mesmo personagens. Neste modo vão existir quatro dificuldades, Easy, Medium, Hard e Expert. Mas com estas dificuldades, o jogo torna-se muito difícil de acabar, pois além de a velocidade ir aumentando, também o uso das cinco notas vai ser mais constante, o que vai proporcionar um grande esforço para quem está a jogar.

O modo *multiplayer* pode ser o mais divertido, onde temos um amigo ao lado e fazemos um despique para ver quem é o melhor guitarrista da zona. Em suma, se nunca experimentaram, não sabem o que andam a perder.

Alexandre Miguel Pereira

Veredicto

Um *party game* obrigatório para todos, gostem de rock ou não.

91

Enviem as vossas análises por carta ou e-mail com o assunto "A minha opinião" para geral.psm3@goody.pt

PoP: Warrior Within

A tonalidade negra e macabra do príncipe agradou aos fãs do original

Após libertar as areias do tempo, o Príncipe vê-se sujeito às consequências de as ter usado para evitar a sua morte. Com o intuito de reflectir os sentimentos de retaliação e vingança que rodeiam *Warrior Within*, todo este capítulo foi sujeito a uma metamorfose que o torna em tudo melhor que *Sands of Time*. Abolindo todo o carácter infantil, o grafismo ganhou uma tonalidade negra e sombria. A jogabilidade está simultaneamente clássica e inovadora. O rol de movimentos no original era divertido, mas a sua falha residia na vertente do combate, que oferecia pouca acções. Para colmatar isso, foi implementado um novo sistema, o Free Form Fighting System, que permite desencadear combos com uma liberdade vertiginosa. Os amantes de acção encontrarão felicidade com *Warrior Within*.

94

Victor Ventura

Def Jam: Fight for NY

Um jogo violento, emocionante e recheado de estrelas do mundo do rap

Surpreendentemente, *Def Jam* revelou ser um *beat'em up* excelente a todos os níveis, apelativo a um vasto número de jogadores, fãs ou não de rap. Isto porque todo o rol de lutadores disponíveis está ou esteve ligado de alguma forma ao universo da música rap. A jogabilidade é algo diferente do habitual no género, recorrendo mais ao ambiente que rodeia os lutadores do que a combos, *juggles* e outros pormenores técnicos que acompanham o género. Aqui o que conta mesmo é dar uma "arrochada" bem dada, principalmente quando o inimigo está prestes a sucumbir. Com uma história bem desenhada, personagens parecidas com as contrapartes reais e uma banda sonora estrondosa, *Def Jam* é altamente recomendado.

92

Ricardo Oliveira

O Vosso Desafio

Provem que são os melhores

FAZ ISTO!

Time Trial em Tomb Raider Legend: Missão 02, Peru

Depois de acabarem um nível em *Tomb Raider Legend*, podem repeti-lo no modo Time Trial, mas desta vez testados com um cronómetro. O nosso objectivo é descobrir quem é o leitor mais rápido na pele de Lara Croft, mas agora no Peru.

Jogo Tomb Raider Legend Desafio Completem a segunda missão, "Peru: Return to Paraiso", no modo Time Trial Data Limite 6 de Outubro.

REGRAS!

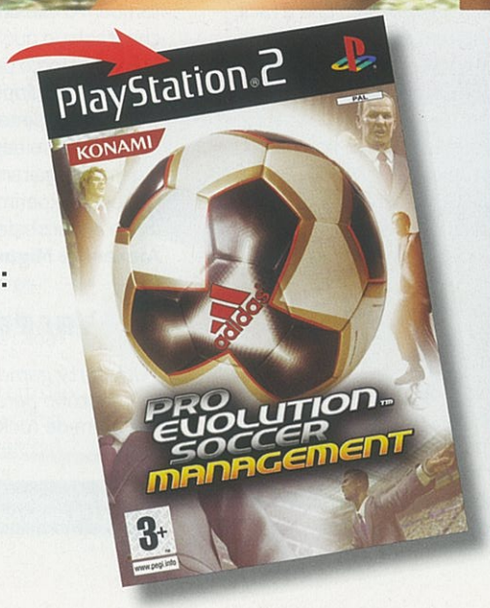
Como enviar a vossa participação!

Para participar basta enviar o vosso resultado via e-mail (com o assunto O Meu Desafio, para **geral.psm3@goody.pt**) ou carta para **PSM3 - Desafios, Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy. 1900-825 Lisboa**, juntamente com **Nome**, **Morada**, **Idade** e **N° de Telefone**. Só serão admitidas as participações com os dados completos. Posteriormente será pedida uma confirmação ao vencedor que pode ser sob várias formas: prova vídeo (VHS, DVD ou outros formatos), foto do ecrã com resultado ou, em último caso, o cartão de memória que será depois devolvido.

GANHA ISTO!

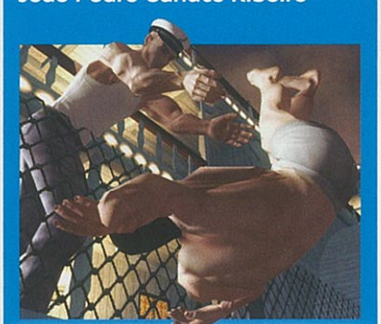
Jogo PlayStation2: Pro Evolution Soccer Management.

Capa para PSP: X-Men.



VENCEDORES DO MÊS PASSADO

Time Trial de "Deah on the Mississipi" em Hitman: João Pedro Canuto Ribeiro

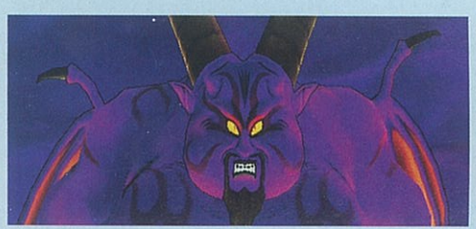


Próximo Nível

Start

GÉNIO

88 As 10 razões para gostar de Resi 4
O nosso top 10 deste mês aproveita para rever as razões por que *Resident Evil 4* é um verdadeiro clássico.



SEGREDOS

92 Dragon Quest
Atenção: *spoilers*! Revelamos o que vos espera no fim desta enorme aventura.

PROEZAS

94 Os veículos de GTA: San Andreas
Desvendamos todos os veículos de *San Andreas* e onde os encontrar.

UNIVERSO

94 LocoRoco na camisola
O que acontece quando se misturam as criaturas de *LocoRoco* e moda?

TRIBUTO PLAYSTATION

A evolução de Pro Evolution Soccer

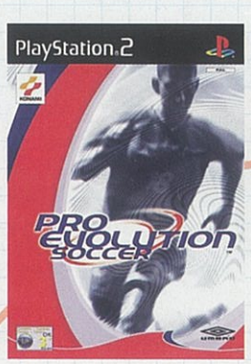
Se são leitores assíduos da nossa revista já devem ter percebido que somos fãs incondicionais de *Pro Evolution Soccer*. Não há hora de almoço que passe sem jogarmos uma partida de futebol em *multiplayer*. Numa altura em que o sexto jogo da série está prestes a chegar, vale a pena voltar atrás e ver de que forma *PES* evoluiu ao longo dos anos, desde os primeiros tempos, passando pelas poucas diferenças entre *PES3* e *PES4* até ao iminente lançamento de *PES6*. Por fim, olhámos para as nossas bolas de cristal para ver o que o futuro reserva à nossa série de futebol preferida.

QUALIDADE

PRO EVOLUTION

- O primeiro *PES* da PlayStation 2 e sucessor de *ISS Pro Evolution Soccer 2* da PS One.
- Os 24 diferentes atributos dos jogadores eram pontuados até 100.
- 21 estrelas de Skill introduzidas, incluindo uma Command.
- Adicionadas várias formas de driblar, graças ao controlo no L1 e o drible de velocidade média no R2.
- O ritmo do jogo foi substancialmente elevado.
- O número de formações base aumentou para 21.
- A Master League usava um formato de duas divisões pela primeira vez, cada uma com 16 equipas.

Jogada de mestre O um-dois: agora podíamos controlar o timing dos passes devolvidos em vez de ser feito automaticamente.

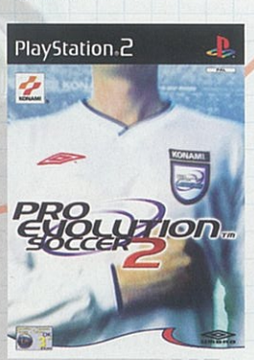


Fevereiro 2002

PRO EVOLUTION 2

- Viragens mais precisas permitiam dribles mais frequentes.
- UMBRO Pro Training Centre incluído.
- Movimentos bastante mais fluidos, fim da sensação de ser guiado.
- Mais animações específicas dos jogadores, como o livre de Beckham e os festejos de Robbie Keane.
- Terceira divisão e jogos da taça na Master League.
- Janela de transferências e negociações de salários introduzidas.

Jogada de mestre Rematar de um ângulo à entrada da grande área era um método muito eficaz de marcar, mais do que enfrentar o guarda-redes.



Outubro 2002

PRO EVOLUTION SOCCER
PS3 E O FUTURO

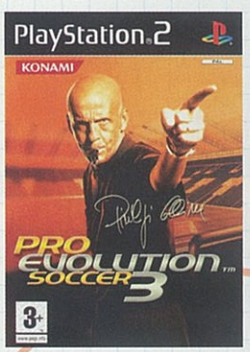
Uma consola mais poderosa seguramente deverá permitir um jogo melhor. Seabass e a sua equipa estão a trabalhar intensivamente no novo *PES*, a criar novas animações que darão mais subtileza e variedade a cada partida e aos jogadores mais opções. Os gráficos serão com certeza melhores, o que significa feições dos jogadores ainda mais próximas das reais, mais expressões faciais e públicos mais bem definidos.

Igualmente importante será um serviço online mais desenvolvido. Actualmente apenas suporta jogos de dois contra dois e sofre regularmente de *lag*. Na PS3 este problema deverá ser erradicado, e nós soubemos que Seabass está a trabalhar para que seja possível ter partidas de oito contra oito, ou seja, para evitar que se transforme num caos, cada jogador terá de jogar numa posição fixa do princípio ao fim. É uma nova abordagem.

Finalmente, teremos a possibilidade de fazer download de conteúdos, como novos equipamentos, plantéis e jogadores veteranos. A versão japonesa (*Winning Eleven*) deve sair no Verão de 2007.

NOVA GERAÇÃO PRO EVOLUTION

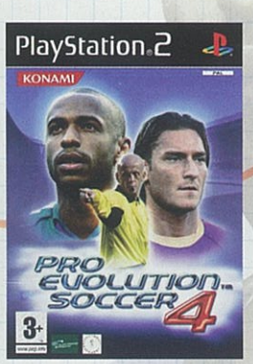
GERAÇÃO ACTUAL PRO EVOLUTION



PRO EVOLUTION 3

- Introduzida a finta com o R2 e o *drag back*.
- O analógico direito controlava a Marseille Roulette, assim como o passe manual.
- Os árbitros podiam favorecer uma equipa, e aparecia um ícone amarelo no ecrã sempre que isso acontecia.
- WEFA Cup adicionada à Master League.
- Jovens jogadores podiam evoluir atribuindo-lhes estatísticas.

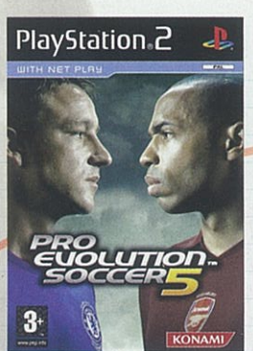
Jogada de mestre Atacar pelos flancos era a melhor forma de avançar, fosse passando pelos adversários ou com uma bola longa para ultrapassar os defesas e chegar aos avançados.



PRO EVOLUTION 4

- Os guarda-redes eram mais polivalentes.
- *Slowdowns* quando a grande área ficava cheia.
- Dribles mais difíceis para encorajar os passes.
- A Master League tinha agora o elemento "tempo", ou seja, os mais velhos retiravam-se e os jogadores mais novos evoluíam.
- Minijogos de treino de pré-época na Master League.
- Licenças das ligas espanhola e italiana.

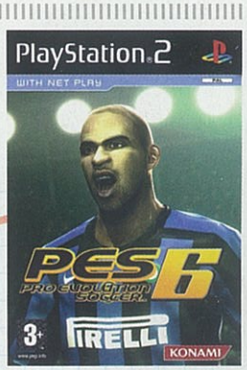
Jogada de mestre O ataque pelos flancos, seguido de um cruzamento quase na baliza ou de um drible até à grande área, fazendo sair o guarda-redes, e depois um passe para outro avançado marcar.



PRO EVOLUTION 5

- Primeiros toques desajeitados e defesas apertadas dificultavam a criação de oportunidades.
- Livres mais fáceis de marcar.
- Remates à distância mais fáceis graças a médios como Lampard.
- Online introduzido para até quarto jogadores.
- Mais licenças, incluindo Chelsea e FC Porto.
- Fim de desenvolvimento na pré-época na Master League.
- Mais fintas de estrelas introduzidas, como a de Ronaldinho e C. Ronaldo.

Jogada de mestre Fim dos maus lances para que não houvesse uma forma garantida de marcar golo. Alguns jogadores eram mortais nos livres, por isso muitos tentavam fazer falta à volta da grande área.



PRO EVOLUTION 6

- Novo modo Random que permite criar as nossas próprias equipas All Star a partir de ligas diferentes ou combinando várias selecções.
- Novos movimentos incluem o Matthews' Feint, o V-Feint e o stepover.
- Novos movimentos individuais, incluindo o chapéu de Ronaldinho.
- Passes longos têm uma trajectória mais baixa e os chapéus são mais delicados.
- Novas licenças de selecções, e a estreia do Sporting e Benfica licenciados.
- O modo International Challenge permite levar uma selecção desde a fase de qualificação à glória do Mundial.
- Deco é o jogador que vai estar na capa da edição portuguesa.

Jogada de mestre
Os guarda-redes não são tão bons como nas edições anteriores, encorajam a rematar para eles e esperar fazer golo no ressalto.

Outubro 2003 | **Outubro 2004** | **Outubro 2005** | **Outubro 2006**

DATA

Editora Capcom
Produtora Capcom
Info PS2 | 2005 | PSM 41 99%
Resi 4 recebeu da PSM2 uns espantosos 97% quando foi lançado e agora, prestes a entrar na gama Platinum, têm mais uma razão para o comprar.

10 razões para gostar de Resident Evil 4

GÉNIO PLAYSTATION

1 PODEM FICAR SEM CABEÇA

O vosso primeiro encontro com o lunático Dr. Salvador é uma das cenas mais intimidantes e aterradoras do jogo. O barulho ensurdecedor da sua motosserra, os seus gritos e o facto de conseguir matar-vos com um golpe - por mais armados que estejam - fazem-vos ter constantemente medo da sua presença. Mas temos de admitir que a primeira vez que o vemos, deixamos que arranque a cabeça de Leon, em parte porque nunca acreditámos que íamos de facto vê-la rolar, mas sobretudo porque no fundo somos loucos sedentos de sangue.

Sem cabeça Ver a cabeça de Leon ser cortada é um dos momentos mais perturbantes do jogo.

2 O CERCO

Está escuro, há uma tempestade e vocês estão encurralados numa cabana cercados por Ganados. Debaixo de chuva, eles aproximam-se das janelas tapadas com tábuas, de forquilhas nas mãos e um olhar estranho. Acabam por partir as janelas, cheios de baba ensanguentada. Felizmente Luis está por perto, bem como uma caçadeira. O que se segue é uma sangrenta batalha pela sobrevivência inspirada no filmes de zombies *A Noite dos Mortos-Vivos*.

3 LUTAR COM TROLLS GIGANTES

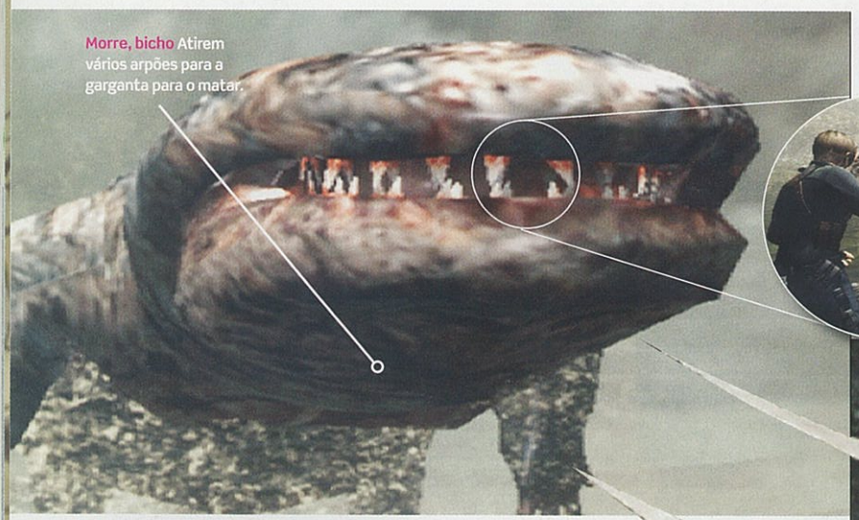
El Gigante acorda com um rugido, esfomeado de carne humana. Leon escapa-se por entre as suas pernas e alveja-o nas costas, o que revela um Las Plagas a debater-se. Parece que El Gigante estava possuído, tal como os habitantes de Ganado. Lutem valentemente ou acabem com ele com um disparo do lança-granadas.

4 UM GANGSTER DOS ANOS 40

Terminem o jogo duas vezes e ganharão o melhor conjunto de roupas do jogo: um fato preto completo com uma faixa de seda e um chapéu de abas largas para Leon, e uma armadura medieval para Ashley, que a torna à prova de bala. Combinem o fato com a metralhadora e ficarão com o visual de gansgter completo. Faz lembrar o filme *O Padrinho*, mas com zombies.

5 MUTAÇÕES ABERRANTES

O barbudo Mendez sempre foi intimidante, mas nada preparava Leon para a sua horrível transformação num monstro Las Plagas. O seu tronco abre-se ao meio, deixando à mostra um membro com extremidades pontiagudas e ele encaminha-se para Leon para tentar empalá-lo. Disparem e as suas pernas saltam, o que o obriga a pendurar-se nas vigas. Mas mesmo assim continua perigoso.



Morre, bicho Atirem vários arpões para a garganta para o matar.

7 O TIPO CEGO COM GARRAS AFIADAS

Ele está furioso, tem um par de garras gigantes, está infectado pelo Las Plagas e... é cego. Mas, apesar deste handicap, consegue desviar as balas de Leon com os seus enormes dedos laminados. Segue-se uma estranha mas intensa batalha que envolve disparar contra sinos para que ele se vire e o possam atingir pelas costas.

Unhas afiadas Cheguem muito perto e as garras perfuram a cara de Leon.

6 O MONSTRO DO LAGO

Quando chegam ao lago ele parece calmo, mas quando Leon entra num barquito, percebe-se que algo vai acontecer. De facto, a criatura marinha ergue a cabeça e começa a sacudir-se, com o barco preso a ela! Para uma morte cómica, antes de subirem para o barco parem no pontão e disparem contra o peixe nos bancos de areia. O monstro do lago aparece e engole Leon inteiro.

A abater Matem inimigos para ganhar tempo. As combos dão mais pontos.

Soldado de aluguer Este é HUNK, uma personagem secreta que apareceu em *Resident Evil 2*.

8 MERCENÁRIOS

Este é um minijogo tão viciante que a Capcom podia lançá-lo isolado. Terminem o jogo e poderão jogar missões cronometradas em que enfrentam, equipados com armas e itens, grupos de inimigos que se regeneram. Recebem pontuação em estrelas conforme o tempo que aguentam.

9 FICAR COM A CARA DERRETIDA

Breve Tal como a decapitação, só vêem a cara de Leon sem pele durante um segundo.

A última vez que Leon entrou num esgoto em *Resi 2* foi maltratado por mutantes. Então, decide entrar noutro esgoto e descobre que, desta vez, os mutantes conseguem tornar-se invisíveis e derramam ácido em cima da sua cara, esfolando a pele e deixando apenas de fora o crânio e dois olhos esbugalhados. Esta é uma das cenas mais claustrofóbicas do jogo, e preparem-se para dar um salto sempre que um mutante aparece, com aqueles olhos ameaçadores.

InfoExtra

"Nas missões de Ada vê-se um Ganado a usar o casaco que Leon tem na intro"

Mão veja Se falharem com o laser um flash cega o vosso alvo. Recarreguem e tentem de novo.

As que não escolhemos...

Separate Ways
A excelente missão bónus de Ada traduz-se em quatro fabulosas horas que incluem uma espantosa cena num navio de guerra ancorado. Vale a pena desbloquear.

O Hand Cannon
A Magnum mais poderosa do jogo. Quando Leon a dispara, os seus braços dão um violento sacão para trás. Mata os *bosses* em dois disparos.

O gigante Salazar
O anão Salazar tem uma estátua gigante de si próprio e manda-a procurar Leon.

Atirar ovos
Se tiverem um ovo, atirem-no à cara dos Ganado. Vai uma omolete?

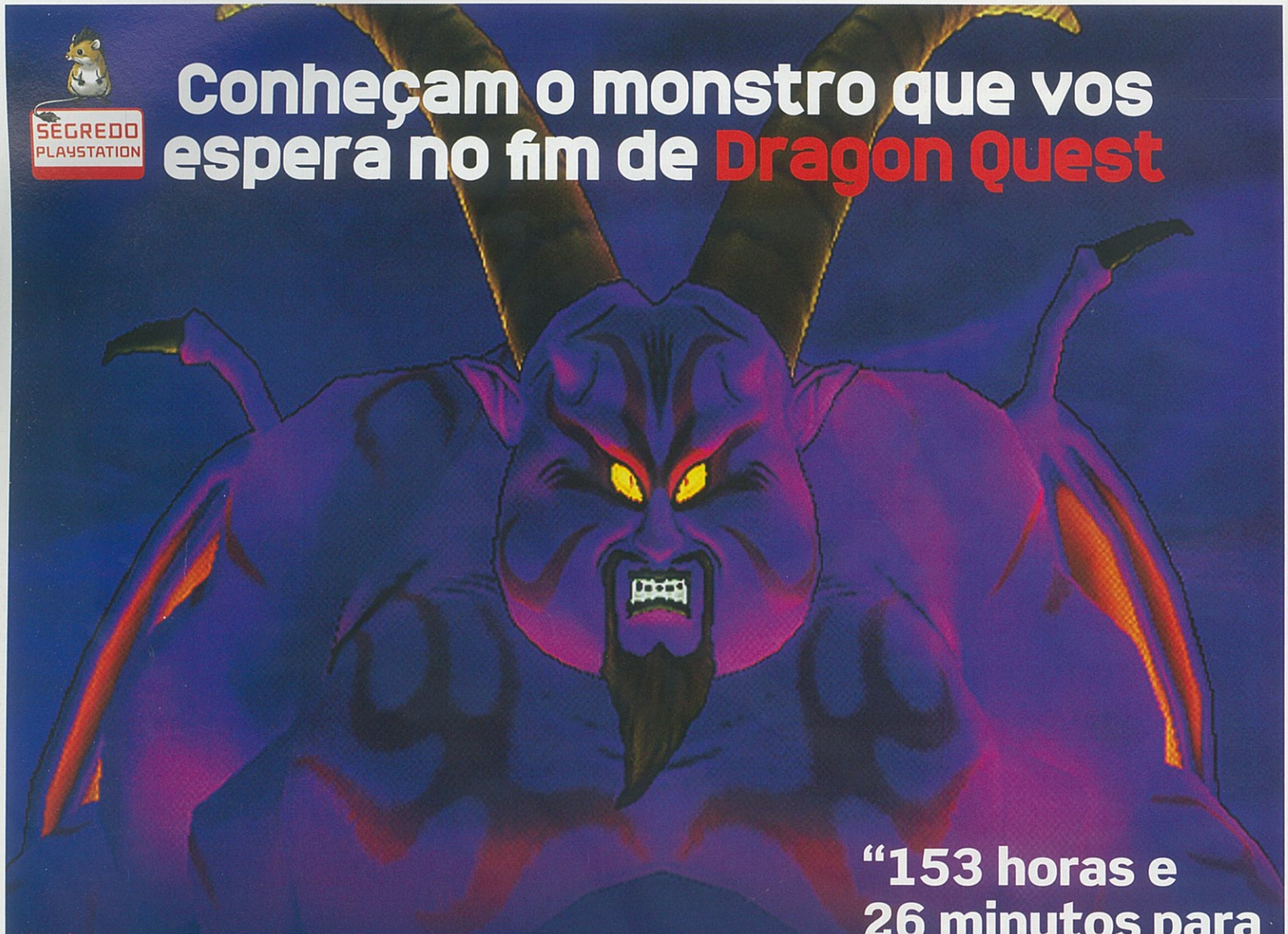
10

USAR UMA ARMA DE LASER

Terminem o jogo e o exterminador do Las Plagas fica disponível para compra no mercador. É pesado, mas o tempo que demora a carregar parece insignificante quando conseguirem extinguir um grupo inteiro de Ganados com um poderoso disparo. O laser é uma versão portátil do dispositivo que Ashley e Leon usam perto do fim do jogo para remover a sua infecção e cura em vez de matar, embora os Ganados acabem por morrer. É uma arma cara, mas vale todas as pesetas que pagam por ela.

SEGREDO PLAYSTATION

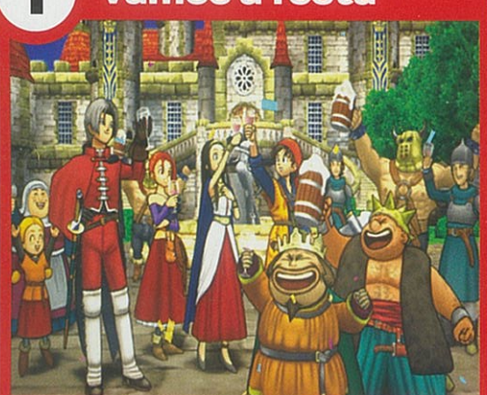
Conheçam o monstro que vos espera no fim de Dragon Quest



A cor púrpura
Rhapthorne parece que tomou banho em sumo de amoras, mas o pior é que serão precisos mais de 5600 Hit Points para o matar. E isto depois de passarem uma eternidade a tentar destruir o seu escudo.

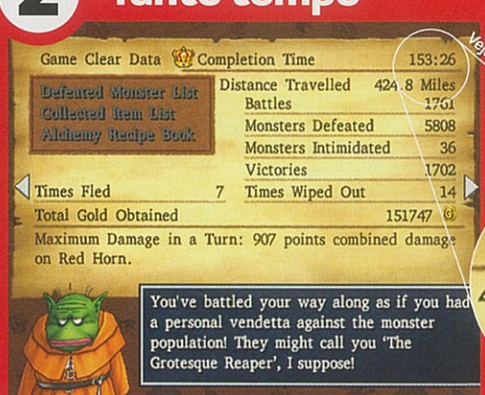
"153 horas e 26 minutos para completar!"

1 Vamos à festa



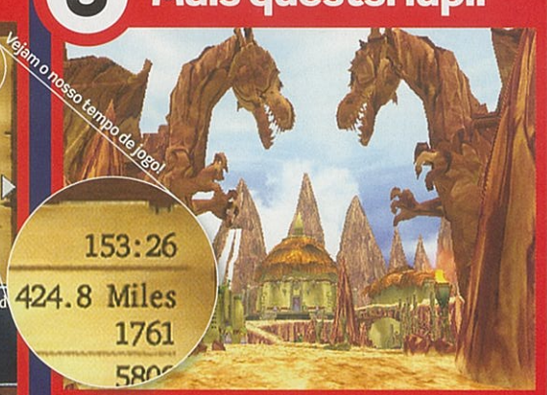
Vitória! O cara de sapo King Trode (frente, esquerda) e a Princess Medea (a senhora que está a brindar) são devolvidos por magia às suas verdadeiras formas, embora o rei não esteja muito diferente. Até o castelo Trodain está livre de vinhas. É tempo de celebrar!

2 Tanto tempo



Acabou o tempo O tempo que demorou a concluir o jogo é mesmo 153 horas e 26 minutos. Isto, sim, é retorno pelo dinheiro investido. Mas não conseguimos deixar de pensar que poderíamos ter feito algo de útil durante este tempo. Como lavar a louça, talvez...

3 Mais quests. Iupi!



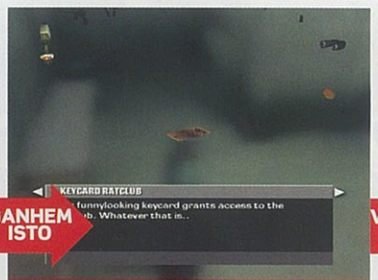
Não chega? Enquanto as lágrimas causadas pelas cenas finais secam, *Dragon Quest* oferece-vos mais um "bombom" na forma do Dragovian Sanctuary. Não vamos revelar a localização, dizemos apenas que as verdadeiras *quests* do dragão só agora vão começar.

Os maiores segredos da PlayStation

Acesso ao Rat Club › **Hitman: Blood Money** › Área secreta

FAÇAM ISTO

Na cave do teatro de ópera há três ratazanas. Exterminem-nas.



GANHEM ISTO

Surge um cartão num banco. Subam ao segundo andar, à sala ao lado do ícone eléctrico do mapa.

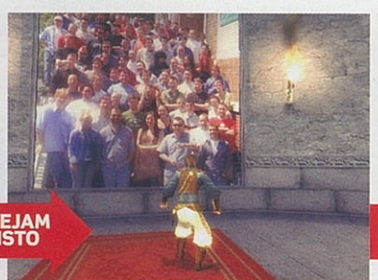
VEJAM ISTO

Vejam – ratos a lutar e a jogar póquer. Nós enfurecemo-nos e abatemos todos.

Jogo retro › **Prince Of Persia: Sands Of Time** › Nível extra

FAÇAM ISTO

No início, mantenham L3 e cliquem ⊗, ⊡, △, ◎, △, ⊗, ⊡, ◎ para ver a abertura do primeiro *PoP*.



VEJAM ISTO

Dêem uma volta e encontrarão esta bonita fotografia dos produtores.

E ISTO

Uma pilha de caixas de cerveja *Prince Of Persia*! Nós preferimos Sagres.

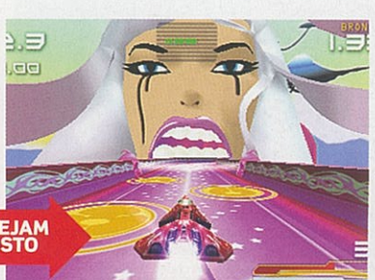
Download › **WipeOut Pure** › Novas pistas

GANHEM ISTO

Têm uma PSP e uma versão PAL de *WipeOut Pure*? Então têm de ver o Omega Pack.

FAÇAM ISTO

Podem fazer download – grátis! – através de uma ligação Wi-Fi, directamente da produtora.

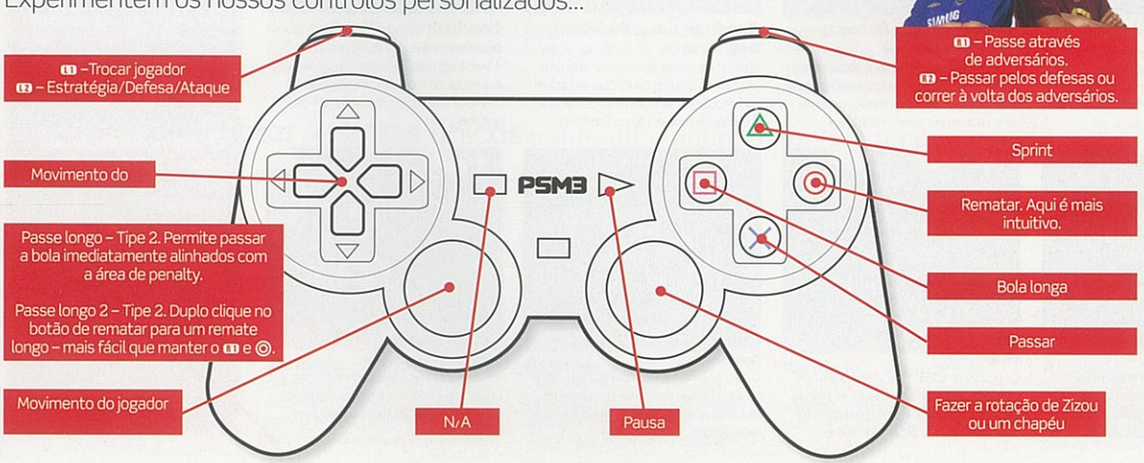


VEJAM ISTO

É um extra fantástico que contém quatro pistas desenhadas por artistas.

PES5 Comandos

Experimentem os nossos controlos personalizados...



Top 5

Truques obrigatórios

1 FIFA Street 2
Todos os campos
No menu principal, mantenham L1 + △ e pressionem ←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.

2 Over the Hedge
Todos os níveis
Pausem o jogo, mantenham L1 + R1 e pressionem △, ◎, △, ◎, ◎, ⊡.

3 Need For Speed: Most Wanted
Marcador One Stop Shop
No ecrã do título, pressionem ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓. Desbloqueia um marcador especial para a peça Junkman Engine na sala traseira de One Stop Shop no modo carreira.

4 Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest
Recuperar saúde
Pressionem △, ◎, △, ◎, △, ◎, ◎, ⊗ para reencher a barra de saúde.

5 Carros
Desbloquear todas as pistas e minijogos
Introduzam 'IF900HP' como código.

Os veículos mais geniais estão todos em GTA: San Andreas

PROEZAS PLAYSTATION

OS GLUTÕES DE GASOLINA Os 25 melhores veículos

Editora Take Two
Produtora Rockstar North
Info PS2 | 2005 | PSM2 30 99%
San Andreas é o maior e talvez o melhor jogo da PS2, em que quase podem fazer literalmente tudo o que quiserem. Guiar motas e carros vistosos, saltar de pára-quedas de penhascos, tornar-se líder de um gang de criminosos, seduzir mulheres... tudo. Incrível.

► *Gran Turismo* até pode ter centenas de carros velozes, mas deixa-vos enfrentar o mundo num helicóptero de ataque? Não. *San Andreas* sim, e ainda tem aviões, lanchas, carrinhas de cachorros quentes e muitos mais.

Pilotar um... At-400
Onde Aeroporto de Las Venturas
Está num hangar na parte sul de LVA após passarem todos os testes da escola de aviação. Este avião comercial é o maior e mais rápido do jogo.

Conduzir um... BF Injection
Onde Las Venturas Dirt Ring
Embora não seja difícil de encontrar, sobretudo na praia de Los Santos, este é um dos veículos mais resistentes e ideal para levar para fora de estrada.

Pilotar um... CargoBob
Onde Depósito K.A.C.C. Military Fuels
Há vários helicópteros no jogo – o aeroporto de Easter Bay está cheio – mas este meio de transporte militar é o melhor de todos os "asas".

Pilotar um... Cropduster
Onde Topo da colina de San Fierro
A estrada para o topo da colina, onde está este biplano borrifador de culturas, é longa e sinuosa, por isso usem o helicóptero para chegar lá.

Conduzir um... Dozer
Onde Rockshore East
Escondido na esquina de um estaleiro de obras, a pá do Dozer pode ser levantada e baixada, e usada para dispersar multidões.

Conduzir um... Dune
Onde Las Venturas Dirt Ring
Terminem as missões de Las Venturas Dirt Ring e este enorme 4x4 surge no lado norte da arena. Com sorte, vem com cores garridas.

Conduzir um... Hotdog van
Onde Las Payasadas
Comprem um cachorro, roubem a carrinha e dediquem-se vocês próprios ao negócio das roulottes.

Pilotar um... Hunter
Onde Restricted area
Completem o jogo e recebem o melhor transporte na vossa pista de aviação. Antes disso, têm de o roubar e tentar sobreviver aos ataques com mísseis.

Pilotar um... Hydra
Onde Restricted Area
A versão de *GTA* do AV-8B Harrier não é tão divertida de jogar como o helicóptero Hunter, mas compensa com mísseis teleguiados ilimitados e bombas.

Conduzir um... JetMax
Onde Costa de Rockshore East
Os barcos não costumam ser fantásticos, mas este é excepção, uma lancha com turbo que dá a volta à costa em minutos.

Conduzir um... Kart
Onde Ocean Flats
Completem os desafios das corridas de rua para que apareçam karts em vários sítios. Vejam na página seguinte uma maneira mais fácil de obter um.

Conduzir um... Mower
Onde Flint County
Porquê desperdiçar balas preciosas a chacinar a população quando podem guiar um destes e ceifar quem passa? Ideal para áreas cheias de gente.

Conduzir um... Mr Whoopee
Onde Las Payasadas
Semelhante à carrinha dos cachorros, mas com uma decoração de tejadilho mais atrevida, ganhem dinheiro a vender gelados aos turistas.

Conduzir um... NRG-500
Onde Easter Basin docks
Uma versão mais desportiva da vulgar PCG-600, encontram-na ao pé da doca seca em Easter Basin. Levem-na para a vossa garagem.

Conduzir um... Patriot
Onde Restricted Area
A versão de *GTA* do veículo militar HUMVEE é quase impossível de obter sem suscitar a fúria das autoridades. Mas vale a pena o incómodo.

Conduzir um... Quadbike
Onde Campos Blueberry
A melhor maneira de andar no campo é numa motoquatro mas, tal como na vida real, viram-se muito facilmente e causam-vos grande dor.

Conduzir um... Rhino
Onde Restricted Area
Tal como acontece com todos os veículos militares, se roubarem um destes o FBI vem no vosso encalço. Mas vocês têm um tanque e eles furgões.

Conduzir um... Romero
Onde Blackfield Chapel
Não é o carro mais rápido, duradouro ou glamoroso, mas se querem mandar uma mensagem aos vossos rivais, passeiem no seu bairro num carro fúnebre.

Conduzir um... Sandking
Onde 'The Big Ear'
Um camião brutal geralmente visto em programas dos Discovery Channel sobre construção de barragens, só um tanque vos pára quando estão no Sandking.

Conduzir um... Sea Sparrow
Onde Norte de Verdant Meadows
A versão anfíbia do Sparrow (que podem encontrar no topo de um edifício em Mulholland) é particularmente útil para apanhar ostras.

Conduzir um... Submarino
Onde Pier, Esplanade North
Bem, estamos a mentir, na verdade não o conduzem. Só podem subir para o tejadilho do USS Numnutz. Talvez em *GTA 4*? Seria excelente.

Conduzir um... Sweeper
Onde Spinybed
Depois da agitação que causaram entre os civis, porque não trabalar para a comunidade? Não? Pelo menos limpem as manchas de sangue da estrada.

Conduzir um... Tractor
Onde Campo
Os tractores são lentos, mas podem ser usados para fazer parar qualquer veículo ou caravana. Prendam-no a um carro da polícia e levem-no a dar uma volta.

Conduzir um... Vortex
Onde The Panopticon
O pequeno *hovercraft* aparece em vários locais do mapa depois de completarem as corridas de rua, mas o Panopticon é o mais central.

Conduzir um... ZR-350
Onde Rodeo, Los Santos
Um dos melhroes desportivos do jogo e um dos mais personalizáveis. A sua alta taxa de aceleração torna-o ideal para corridas de rua.

GTA FAQ

Q Como manter os carros?
A Se conseguiram um realmente bom ou gastaram muito dinheiro a alterar um desportivo, vão a um esconderijo com garagem ou a uma das vossas propriedades, tranquem o carro e gravem o jogo para terem sempre acesso a ele.

Q Como evito ser preso a toda a hora?
A Se tiverem coragem de entrar por uma base militar dentro e roubar os veículos, sofrerão consequências ou irão parar à esquadra ou ao hospital. Certifiquem-se que têm um segundo *save* com bastante dinheiro e saúde e usem-no quando quiserem gerar confusão com os Rhinos.

InfoExtra

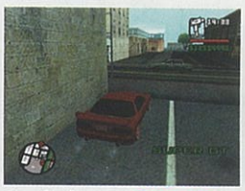
"Deixem CJ sozinho algum tempo e ele começa a cantar"

VELOZ Cinco dos melhores desportivos

Em *San Andreas* há muitos desportivos potentes. Durante o jogo vão obter alguns, mas os modelos mais raros estão em Las Venturas.

Conduzir um... Buffalo
Terminadas as missões de Catalina, este potente *muscle car* estará para sempre disponível ao pé da cabana dela no campo em Fern Ridge.

Conduzir um... Bullet
Veloz mas frágil, há um estacionado em frente ao Burger Shot em Juniper Hollow a noroeste de San Fierro.

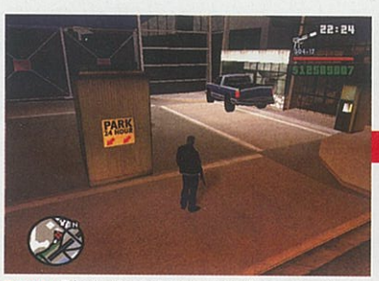


Conduzir um... Super GT
Estacionado ao pé da escola de condução Turning Tricks a sul de San Fierro, perto do Wang Cars, está a versão de GTA do Nissan Skyline.

Conduzir um... Tursimo
Não conhecemos locais em que apareça este carro, mas mantenham-se de olhos abertos, porque eles andam pela avenida principal de Las Venturas.

Conduzir um... Phoenix
Um dos veículos mais raro dos jogos, mas podem obtê-lo cedo se seguirem as mesmas instruções do Hydra. Escolham a corrida San Fierro Hills em SF.

EXPLOSIVO Como obter o Hydra cedo



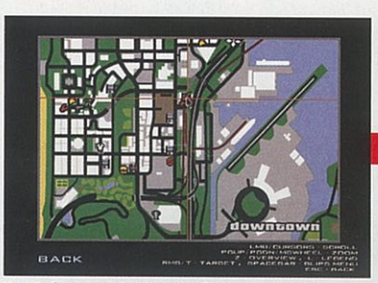
Exportar Primeiro têm de desbloquear as duas corridas de rua e a área Las Venturas. Para isso completem as missões de exportação de carros.

Pelo prémio Sigam para o aeroporto de Las Venturas e, com uma carrinha, saltem para o telhado da casa de guarda, entrem no marcador vermelho e escolham a corrida Military Service.

Contagem decrescente Já no Hydra e depois de começar a corrida, voltem para o aeroporto, aterrem o avião ao lado do marcador vermelho e deixem o relógio chegar a zero.

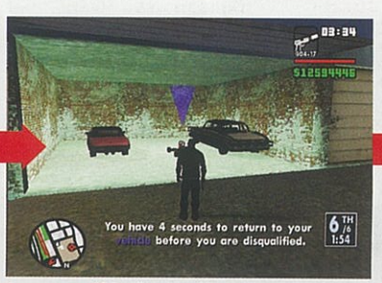
Avião armado Saiam do ecrã da corrida quando o tempo se esgotar e eis que o Hydra estará à vossa espera. Façam-se aos céus e iniciem a investida com os mísseis teleguiados.

NOVO Como obter o Kart cedo

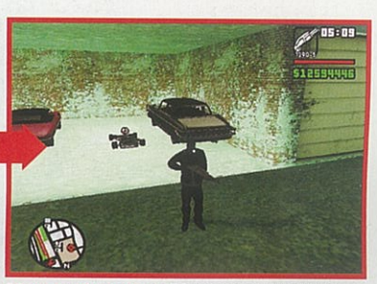


Kart De forma semelhante ao que fizeram com o Hydra, podem obter o Kart cedo após desbloquearem as corridas de rua, desta vez em San Fierro.

Na Baixa Dirijam-se para Wang Cars perto da vossa garagem em Downtown depois de completarem as missões Wang Cars. Surjam nas traseiras para aceder às corridas.



Correr para quê? Escolham a corrida Go-Go Karting e darão por vocês no Kart. Não se preocupem em correr, antes guiem o carro até à vossa garagem em Downtown.



O tempo está a esgotar-se Tal como com o Hydra, deixem o relógio chegar a zero, saiam do ecrã 'choose race' e voltem à garagem, onde verão o Kart estacionado.

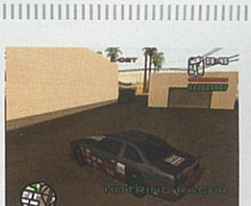
BATOTA Seis das melhores dicas com veículos

Dica... Invisi Cheat
Façam com que só se vejam as rodas dos carros. Pressionem △, ○, △, ○, ⊙, ○, ○ durante o jogo. Não funciona com motas, infelizmente.

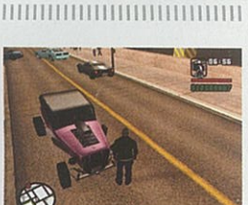
Dica... Floaty Cheat
Façam todos os carros da IA flutuarem quando baterem contra eles. Pressionem ⊙, ○, ↓, ↓, ←, ↓, ←, ←, ○, ⊗.

Dica... Flying Cheat
Façam os carros voarem pressionando ⊙, ↓, ○, ↑, ○, ◎, ↑, ⊗, ←.

Dica... Monster Cheat
Obtenham um *monster truck* pressionando →, ↑, ○, ○, ○, ↓, △, △, ⊗, ◎, ○, ○. Depois saiam à rua e aterrorizem os peões e outros condutores.

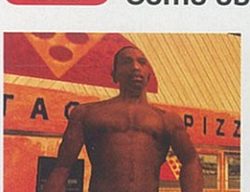


Dica... Hotring Cheat
Não se preocupem com as corridas de arena – podem ganhar um Hotring Racer carregando em ○, ◎, ○, →, ○, ○, ⊗, ⊗, ⊙, ○.



Dica... Rich Cheat
Transformem o trânsito de carros normais em desportivos com ↑, ○, ○, ↑, →, ↑, ⊗, ○, ⊗, ○. Todos eles podem ser vossos.

RARO Como obter veículos únicos



Se não se importarem de falhar missões deliberadamente, podem ganhar veículos únicos de algumas personagens. Apesar de feios, são à prova de bala, de danos, de fogo, enfim, de tudo.

Raridade... Pink Club
Dêem prendas e vistam-se com um fato de cabedal para impressionar a miúda até mais de 50%, e poderão ficar com o Pink Club em frente à casa dela em San Fierro.

Raridade... o Picador
Comprem a propriedade de Verdant Buffs. Iniciem a missão, guiem o Picador até à casa, párem na garagem, suicidem-se, voltem à casa e gravem.

Raridade... Camper van
Depois de pegarem fogo à erva e de abaterem o helicóptero, fujam na carrinha Mothership até à garagem.

Raridade... Party van
Comprem a propriedade no cais de Los Santos e, na festa da praia, mexam cordelinhos e serão convidados para a carrinha do sistema de som. Roubem-na.

Raridade... Savannah
Ganhem a corrida com Cesar em High Stakes, missão Low Rider e esperem que ele termine. Atinjam o Savannah para o fazer sair e assustem-no com uma bala.

T-Shirts LocoRoco

"Só joguei o jogo uma vez!"

A Sony estabeleceu recentemente uma invulgar parceria entre o jogo mais bem-disposto do mundo e uma dupla de designers de moda franceses. O resultado é uma edição limitada de T-shirts de *LocoRoco* desenhadas por Emilie Casiez (conheçam o seu trabalho em www.emiliecasiez.com) e Shobo Shobo (www.shoboshobo.com), para o site francês Artcade Playstation, dedicado a fotografia, vídeo, animação e música (www.artcadeplaystation.com). "A Sony fez-me a proposta e deu-me liberdade para combinar o meu mundo com o jogo," revelou Emilie. "Só joguei o jogo uma vez e adorei! Gosto da criatura laranja com a antena na cabeça e que está sempre a sorrir!" Mas o merchandising de *LocoRoco* não fica por aqui, e existem ainda porta-chaves, uma caixa rara para PSP só disponível no Japão e uma aplicação para mudar o *desktop* do computador, tudo disponível no site oficial do jogo em www.locoroco.com.

UNIVERSO PLAYSTATION

Cortesia de Shobo Shobo

Design LocoRoco de Emilie

GTA-Miami A Rockstar fez a sessão fotográfica em Miami.

COLECÇÃO

Figuras Vice City em plástico

Esta colecção de figuras estilo Lego vem do Japão e da Rockstar, que recrutou a sua equipa de criadores para criarem réplicas em plástico de algumas personagens de *GTA: Vice City*. O conjunto custa cerca de 28 euros e inclui modelos de Tommy Vercetti, do seu parceiro Lance Vance, da estrela de pornografia Candi Suxx, do advogado Ken Rosenberg e do criminoso Ricardo Diaz. O simples facto de a MediCom, criadores deste tipo de figuras, ter concordado em desenhar a colecção revela a importância que a série *GTA* tem na cultura popular – no portfólio da MediCom conta-se merchandiding dedicado a filmes de culto como *Pulp Fiction* e *Os Suspeitos do Costume* e ainda personagens de jogos como Solid Snake e Master Chief. As más notícias é que esta preciosidade apenas está à venda no site da Rockstar, onde também há uma colecção dedicada a *GTA3*.

Decoração Não servem para nada, mas vão ficar muito bem em cima da vossa televisão.

SOFTWARE

Convertam, transfiram e organizem vídeos para PSP.

Mobile Media da Pinnacle – É um novo conjunto de software que permite uma melhor interacção entre o PC e a PSP e também funciona com i-Pods. A Pinnacle disponibiliza dois programas diferentes, Mobile Media Converter e Mobile Media Organizer. O primeiro é o mais interessante para quem tem PSP, já que permite criar, converter e transportar vídeos para a portátil. Organizer é mais completo e consegue importar todo o tipo de média para o PC, convertendo para os formatos desejados. O Pinnacle Mobile Media Converter custa € 29,99, um pouco menos que Mobile Media Organizer, disponível a € 49,99.

1 Mobile Media Converter

Mesmo com todos os upgrades e guias, muitas pessoas encontram ainda dificuldades em converter vídeos para o formato da PSP e transferi-los para a consola. Este programa é uma ferramenta bastante acessível, que trabalha de forma rápida e é ideal para essas pessoas.

2 Mobile Media Organizer

Este segundo programa faz tudo o que o primeiro faz e muito mais, suportando também vários formatos de imagens e músicas. Podem ainda encontrar e organizar todo o tipo de média nos vossos dispositivos, seja disco rígido, DVD, CD, i-Pod e, claro, PSP.

AUTOMÓVEL

PSP cada vez mais (auto)móvel.

Foi anunciado este mês mais um acessório para a PSP, desta feita da responsabilidade da empresa Talismoon. O dispositivo aqui em destaque é o In Touch, um aparelho que tem a função de prender a pequena consola da Sony ao vosso carro. Com este suporte, podem movimentar a consola em qualquer direcção e mantê-la, sem ela PSP desprenda da base que a segura. Embora possa ser perigosamente tentador ter uma PSP ligada à frente no nosso carro, este pode ser o aparelho ideal para aqueles momentos chatos de trânsito congestionado, viagens longas com muitas paragens ou até para entreter os passageiros, como por exemplo, os filhos (peçam já um ao vosso pai!). Mas o maior potencial deste acessório surge quando associado a outros dispositivos, como o GPS e o adaptador para ver televisão.
O In Touch ainda não foi anunciado para Portugal, embora já esteja garantido na Inglaterra, com um preço de £ 12,95, que convertido resultaria em € 19,99.

Só a PSM3 oferece...

DEVIL MAY CRY 4

No próximo mês as primeiras imagens e detalhes deste exclusivo PlayStation 3

GRÁTIS DVD VIDEO

E AINDA... MAIS DESAFIOS E PRÉMIOS!

NAS BANCAS A 21 DE OUTUBRO

Conteúdo sujeito a alterações

PSM3
REVISTA MENSAL
N.º52 | Outubro | 2006
GOODY

Editor/ Propriedade
GOODY, S.A.
Sede Social
Avenida Duque de Loulé, n.º 75, 3.º Dt.º
1050-188 Lisboa
Edição, Redacção e Publicidade
R. Vale Formoso de Baixo, 3/9, Edifício Levy
1900-825 Lisboa
TEL.: 21 862 15 30
FAX: 21 862 15 40
N.º DE CONTRIBUINTE:
505000555

Director Geral
António Nunes
Coordenador Editorial
Rui Rodrigues
Director
Pedro Real Nunes
E-mail: geral.psm3@goody.pt
Redacção e Colaboradores
Ana Costa Santos, Bruno Mendoça, Fernanda Marques Andrade, Luís Costa, Mário Sousa, Marta Pinho, Nuno Catarino, Nuno Moreira Santos, Nuno Faria, Ricardo Costa Esteves
Revisão
Marta Pinho, Nuno Moreira Santos
E-mail
geral.psm3@goody.pt

Coordenador de Produção Interna
António Galveia
Arte de Capa
Sérgio Caeiro
Paginador Principal
Rodolfo Ramos
Paginadores
António Galveia, Janet Miranda, Marco Ferreira, Susana Berquó, Vanda Martins
Coordenador de Produção Externa
Jorge Morais

Directora Comercial e Publicidade
Lygia Perrolas
TEL.: 21 862 15 47
FAX: 21 862 15 40
E-mail: lygia.perrolas@goody.pt
Account
Margarida Sousa
TEL.: 21 862 15 47
E-mail: margarida.sousa@goody.pt
Assistente Comercial
Mónica Ferreira
TEL.: 21 862 15 39
E-mail: monica.ferreira@goody.pt

Director de Marketing
Fernando Vasconcelos
Gestor de Produto
Jorge Domingos
Coordenador de Circulação
Carlos Nunes
E-mail: carlos.nunes@goody.pt

Serviço de Assinantes e Leitores
Paula Canelha, Eugénia Pires
TEL.: 21 862 15 43
E-mail: assinaturas@goody.pt

Director Administrativo e Financeiro
Alexandre Nunes
Contabilidade
Cláudia Pereira
Secretária
Sandra Tomás
DVD - Edição
Nuno Moreira Santos, Pedro Real Nunes
DVD - Design e Programação
Paulo Santos
Pré-impressão e Impressão
Sogapal - Tel.: 21 434 71 00
FAX: 21 434 71 55
Tiragem
14.000 ex.
Distribuição
Logista Portugal
Depósito Legal
N.º 182513/02
Registo no I.C.S.
N.º 124085
Membro APCT

A Future Publishing é detentora do título PSM3, todos os artigos traduzidos e/ou adaptados são propriedade da mesma, estando a Goody, S.A. autorizada a reproduzi-los em Portugal.

partners
NÃO DEIXES
ESTA BATIDA MORRER.
PÕE O CORPO
A MEXER
24 SETEMBRO
DIA MUNDIAL DO CORAÇÃO
www.diamundialdocoracao.com telf. 21 381 50 00
FUNDAÇÃO PORTUGUESA
DE CARDIOLOGIA
mexa-se
desporto para todos
INATEL
Instituto Português da Juventude
apdp
Associação Protectora
dos Diabéticos de Portugal
WHO
International Year
of Sport and
Physical Education
WORLD HEART
FEDERATION
Instituto Becel
POR UMA VIDA SAUDÁVEL
ren
Rede Eléctrica Nacional, S.A.
sanofi aventis

reservoir dogs™

-Mr Blonde -Mr Brown -Mr White -Nice Guy Eddie -Mr Orange -Mr Pink

Baseado em "Cães Danados" de *Quentin Tarantino*

www.reservoirdogsgame.com

18+ www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX

LIONSGATE

PlayStation.2

VOLATILE

eidos

RESERVOIR DOGS™ interactive game, software and packaging © 2006 SCi Games Ltd. Developed by Blitz Games Limited. "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc, Eidos Interactive Ltd and Eidos Inc. RESERVOIR DOGS™ motion picture © 1991 Dog Eat Dog Productions, Inc. LIONSGATE and the logo are trademarks of Lions Gate Entertainment Inc. Contains software that is copyright of Blitz Games Limited, 2006. Volatile Games™ and the Volatile Games logo are trademarks of Volatile Games, a division of Blitz Games Ltd. All rights reserved. "PS" and PlayStation are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.